СОВРЕМЕННЫЕ **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** *И* **ВИДЕО** ИГРЫ

21 **(54)** НОЯБРЬ **1999**

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo64 • Dreamcast

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru



стр. **022-025.**



стр. **018-021.**

HALO

стр. **014-016.**

СОВЕТЫ *И* **ТАКТИКА:**

- **HOMEWORLD**
- **PRINCE** *OF* **PERSIA** *3D*
- **GORKY**-*17*
- **PANZER** *GENERAL* **3D**
- **RS:** *ROGUE* **SPEAR**

радио
СТАНЦИЯ 2000

музыка 2000

на частоте 106.8 FM

ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ

Дмитрий Эстрин
magazine@gameland.ru

Добрый день!

На многих сайтах, как и в Вашем журнале, присутствует информация о скором переносе на платформу **Dreamcast** игр с **Naomi — Crazy Taxi**, а так же **Harley Davidson&LA Raiders**. По этому поводу возник вопрос: А есть ли официальное заявление издателя? Я в Интернете, к сожалению, ничего подобного не нашел. Может быть всем просто хочется верить в то, что игры все-таки выйдут на **Dreamcast**, отсюда, соответственно, и возникает этот слух? Рад, если заблуждаюсь.

Если не трудно, выскажите Ваше авторитетное для меня мнение в форме односложного ответа на вопрос:

Объявлен ли фирмой **SEGA** выход вышеупомянутых игр на Dreamcast?

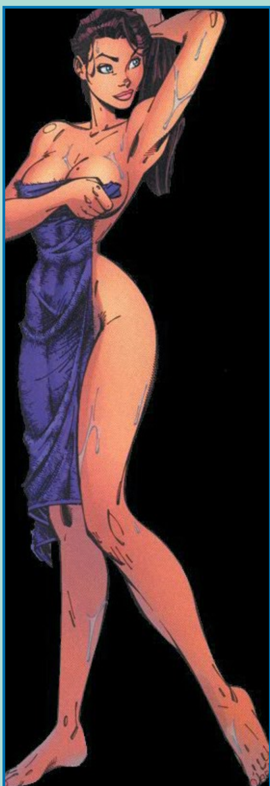
Заранее благодарю.

Антон ankerp@aha.ru

*Значит так. Совсем недавно **Sega** официально анонсировала выход **Crazy Taxi** на **Dreamcast**, который в Японии произойдет в январе, а в Америке — в феврале. Что касается **Harley Davidson&LA Raiders**, то на данный момент никакой официальной информации о переносе игры с аркады на **Dreamcast** попросту нет. В редакции мы склоняемся к мнению, что никакого переноса не будет.*

Здравствуй, «Страна Игр»!

Вот опять решила написать. Раньше я писала, но вроде никак это нигде не отразилось. Хочу вас заодно поблагодарить. Спасибо, что не печатали (супротив моей просьбе) коды к **Abe`s** Exoddus, я вскоре прошла ее и так, просто тогда я почти половину игры прошла, не используя некоторые клавиши (кувырок с бега, например), что очень затруднило прохождение кое-какого момента игры, и я просто не знала, что делать. Но потом я поняла, в чем дело, и... Все-таки приятно проходить игру безо всяких ухищрений, типа взломов и кодов! И я даже всех 300 мудакенов спасла! Всем советую: используйте коды только при крайней необходимости (например, при непропатченной ошибке игры или типа того), но не для быстрого достижения результата, это слишком просто и неинтересно.



Теперь хотелось бы сказать насчет метода выпуска ваших журналов (газет). Это, конечно, очень хорошо, что вы решили восстановить былую прелесть формата журнала, глянцевость обложки и т.д., все это мне теперь очень-очень нравится, но зачем нужна газета «Страна PC игр»? Значит, журнал теперь только для других платформ? Нет? Сделали бы тогда два (а, может, и больше) полноценных журнала: «Страна PC игр», «Страна игр приставок, (а если появится возможность, то и вообще для каждой платформы конкретно...». И если вы уж хотите сделать газету, то необязательно цветную и не обязательно дорогую. Вот. А в остальном вы молодцы (не считая раскидывания частей прохождения отдельных игр по нескольким номерам. Это лично мое мнение, но так как я являюсь читателем (постоянным вот уж почти как два года) вашего журнала, и он мне в основном очень нравится, я хотела бы, чтобы вы не проигнорировали мое письмо. Ну, вроде бы что хотела написать по этому поводу, я написала.

Хочу поблагодарить за спецвыпуски, в частности, по игре Tomb **Raider 2, 3**. Только вот почему первую часть этой игры решили не освещать, ведь это начало, можно сказать, источник других частей, и вообще в нее только надо играть и играть. Ну ладно, не буду ничего восхвалять, наверное, **Tomb Raider** у вас уже в печенках сидит от защитников и поклонников этой игры. И вообще (обращение к читателям, кому не безразлична эта игра): давайте создадим что-то типа фэн-клуба **Tomb Raider**, а может такой уже есть где-нибудь в Москве, в России? Не знаю. У меня из знакомых и друзей только одна подружка играет в эту игру: я на **PC**, а она на **SPS**, и из-за менее удобного сохранения темп прохождения у нее другой (то есть не прошла еще), да и встречаемся мы не часто. В общем, кто любит TR, и есть желание, пишите мне. Пишите по адресу: **125080, Москва, а/я 72, Лиле**. Немного о себе: мне **20** лет (может, я, конечно, старовата для всяких там игр, но все равно люблю), играю в **PC** игры около **3** лет, любимые жанры: **action**, приключения, **RPG**,

квесты, аркады, паззлы. Да, кто дочитал это до конца, обязательно пиши мне, если твоя любимая игра **Little Big Adventure**, Вангеры и всякие квесты, а также все те жанры, которые найдешь выше. Буду очень ждать. И вообще, пишите, кто хочет.

P.S. К сожалению, Инета и никаких e-mail адресов у меня нет, хотя возможность доступа к нему все же иногда и появляется, но так как он не дома, то не часто. Поэтому пишите по вышеуказанному адресу. Да, и еще: не знаю, нашел ли кто-нибудь такие баги в **Tomb Raider**, как:

1. При сохранении игры, когда Ларка находится под водой, и загрузке этой игры снова запас воздуха становится полным, независимо от того, какой он был при сохранении.

2. Когда Лара находится в воде, и камера показывает ее ноги на уровне границы берега и воды (при условии, что берег на одном уровне с поверхностью воды), то при продвижении вперед Лара сразу оказывается стоя на берегу. Я, конечно, находила и многие другие баги (такие, как таймер в **Venice**, факелы в коридоре **40 Fathoms**, также шестой секрет в **Lud`s Gate** (путь **2**) и запирание слуги (вообще ерунда), но они уже были найдены (см. Спецвыпуск). Так что если нигде нет описания этих багов, какие я нашла, обозначьте их в Инете за меня, если кто сможет. Спасибо.



Миняева Лилия, Москва.

По поводу кодов все вроде бы уже говорилось не один раз ;-)). Но все-таки хотелось бы поднять очередную дискуссию. Что вы думаете по поводу кодов, взломов, прохождений? Нужны ли они или только мешают получать удовольствие от игры по полной программе? В конце концов, как вы относитесь к просьбам иных читателей, которые просят не публиковать в журнале коды, потому как они им мешают?

Всю редакцию оч-чень порадовало письмо с крайне любопытной информацией. Хотелось бы получать такие почаще ;-)):

Здрасьте, СИ!



Намедни прочитал статейку в «**Nihon Keizai Shimbun**» — это японская газетка такая экономическая, и не смог не поделиться.

Это не плагиат — это краткий перевод любопытного прогноза, составленного **Ryakuzu Kenkyuzyo** — (точный перевод не знаю, но какой-то научно-исследовательский институт) в отношении кто и почему будет покупать **Dreamcast**, а кто **PS2**. Прогноз основывается на социально-психологическом анализе и опросе японских тинов.

Dreamcast

Итак, максимум десять процентов владельцев **PlayStation** купят **Dreamcast** — самые нетерпеливые. Около пятидесяти процентов владельцев **Sega Saturn** купят **Dreamcast** — сохранившие лояльность марке **Sega**, а также надеющиеся на «реванш». Более сложно определить ситуацию с владельцами **Nintendo** — но число купивших **PS2** и **Dreamcast** среди них примерно равно — по тридцать процентов.

PS2

Более девяноста процентов владельцев **PlayStation** купят вторую приставку от **Sony** — это заявление основывается, что владельцы **PlayStation** — самые удовлетворенные своей системой. От сорока до пятидесяти процентов владельцев **Saturn** или **Dreamcast** купят **PlayStation2** — почему? Оставим комментарии истории. Опять таки, ситуация с **Nintendo**владельцами неясна, но цифры могут быть в районе **20-40** процентов.

В итоге приходим к любопытному результату. Подсчитав проценты, с удивлением обнаруживается, что после выхода **PS2** общее кумулятивное число владельцев машин с маркой **Sega** упадет на **30-40** процентов, в то время как доля машин с маркой **Sony** возрастет на те же **30-40** процентов.

При этом, повторяю, речь идет не о количестве проданных единиц, а только о процентном распределении. В общем же, количество проданных приставок возрастет за счет сильнейшего «старения» аудитории приставок — с **10-16** лет до **10-30** лет. Кстати, интересный факт, в Японии детей до **10-12** лет вообще не подпускают к каким-либо играм — но не из моральных соображений, а постольку поскольку до этого времени каждый маленький Японец зверским образом учится читать, и ни на что другое у него времени просто нет :).

Вот такая статейка. На упоминание моего имени не претендую. Точность перевода по мере сил гарантирую. А еще позвольте посоветовать классный сайт, полностью посвященный приставочным ролевым играм — на мой взгляд авторитетнейший в сети — **www.rpgamer.com**

Инуб Зшзд! То есть — пока!
С уважением, **Andrill**

*Andrill, большое тебе спасибо! Аналитическими письмами нас балуют крайне редко, поэтому твое послание читали с двойным интересом. Не можем не опубликовать и твое второе письмо, посвященное **Final Fantasy VIII**:*

Продолжение смотри на стр. 93

СОДЕРЖАНИЕ



HALO

Зарегистрирован
в Комитете Печати РФ
регистрационный номер
014416 от 31.01.96

COVER STORY

014

HALO

Вот уж чего я никак не ожидал от Bungie, так это **Halo**. Впрочем, в свое время никто совсем не ожидал и Oni. Как обычно ведет себя компания, выпустившая вполне оригинальную игру, которая вдобавок ко всему оказалась хитом? Например, как Myth? Разумеется, выпускает продолжение и немедленно приступает к откачке ресурсов из получившей известность игровой вселенной. Bungie все же выпустила Myth 2, но дальше действие развивалось по незнакомому сценарию. Анонс Oni произвел в свое время настоящий фурор среди журналистов.

HALO



HALO



HEAVY METAL FAKK 2



GORKY 17



048

GORKY 17

Известно, что мы можем, если захотим. И что мы все до крайности талантливые - нация такая. Только обычно, когда проделано 99% работы, энтузиазм резко улетучивается и на закрутку последнего Главного Болта не остается ни сил, ни желания, ни времени...
Редко это правило не срабатывает. Редко когда работа завершена действительно полностью. Редко когда на выходе получается вещь ювелирной обработки. Но так бывает. И именно так был локализован Горький-17.

022

HEAVY METAL FAKK 2

Некоторое время я был в затруднении. Никак не мог разобраться в том, что такое Heavy Metal: F.A.K.K. 2. С одной стороны, это будущий хит. С другой стороны — полный провал. Вне всяких сомнений, это нечто окончательно гениальное. Но нельзя не признать, что разработчики в открытую над нами издеваются. Вроде бы игра разрабатывается хорошая. Но, на самом деле, может получиться все что угодно. Решив, что у меня творческий застой, я посовещался с коллегами. «Ну там девка такая с пушкой бегает — собирается Ларе Крофт надрать задницу,» — одна из самых зрелых мыслей, полученных в результате общения.

ИГРЫ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

MESSIAH



DONKEY *KONG* **64**



TONY *HAWK`S* **PRO** *BOARDING*



ETERNAL *ARCADIA*



FREESPACE *2*



РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — ***издатель***
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* — ***главный редактор***
Борис Романов *borisr@gameland.ru* — ***редактор Видео***
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* — ***редактор Онлайн***
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* — ***корреспондент в США***
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* — ***технический редактор***
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* — ***корректор***

GAMELAND *ONLINE*

Денис Жохов *denis@gameland.ru* — ***WEB-master***
Академик *akademik@gameland.ru* — ***WEB-редактор***

ART

Серж Долгов — ***обложка***
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — ***дизайн и верстка***
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — ***дизайн и верстка***
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* — ***дизайн и верстка***

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — ***цветоделение***
Ервандт Мовсисян — ***техническая поддержка***

РЕКЛАМНЫЙ *ОТДЕЛ*

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — ***руководитель отдела***
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* — ***менеджер отдела***

тел.: **(095) 124-0402, 797-1489;**
пейджер: **(095) 742-4242, аб.14225**
факс: **(095) 125-0211**

ОПТОВАЯ *ПРОДАЖА*

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND *PUBLISHING*

«АГАРУН Компани» — ***учредитель и издатель***
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — ***директор***
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — ***финансовый директор***

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site http://www.gameland.ru
E-mail magazine@gameland.ru

GAMELAND *MAGAZINE*

AGAROUN Company — ***publisher***
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* — ***director***
phone: **(095) 124-0402;** fax: **(095) 125-0211**

Co-operated with **GameLand (N.Y.) Inc.**
phone: **(718) 421-9130;** fax: **(718) 421-9129**

Отпечатано в типографии **«ScanWeb», Finland**

Тираж **50 000** экземпляров
Цена договорная

СПИСОК *РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ*

НОВОСТИ ИНДУСТРИИ



Если вы еще не забыли, то в прошлом номере нашего журнала по вине различных обстоятельств как таковой рубрики индустриальных новостей в нашем журнале не было. Вместо нее мы вас познакомили лишь с токийской выставкой игр, да еще с несколькими интересными околоигровыми новостями. В общем, можно сказать, что мы схалтурили. Но, с другой стороны, иногда бывает очень полезно отдохнуть от всех этих новостей, чтобы затем с новой силой приступить к их изучению и анализу. Чем мы, собственно говоря, сейчас и займемся.

Но прежде чем приступить к этому делу, стоит, наверное, сказать, что за прошедший месяц в индустрии электронных игр произошло так много различных судьбоносных событий, что выделить из них какие-то самые важные просто не представлялось мне возможным. Поэтому, если вы считаете, что порядок подачи новостей мог бы быть иным, то я с вами спорить не стану. Но хватит лишних слов, пора переходить к делу.

Итак, наиболее скандальной новостью прошедших недель можно по праву назвать сообщение о том, что компания

SIERRA СНОВА ПОПАЛА ПОД СОКРАЩЕНИЕ.

Согласитесь, после уже проведенных ранее чисток в этой компании никто особенно не ждал дальнейших изменений ее статуса. Однако это вновь произошло. Так вот, согласно последним решениям руководства компании Sierra, в ее новую структуру войдут только три подразделения: Core Games, Casual Entertainment, а также Home/Productivity. И если два последних юнита, которые имеют довольно опосредованное отношение к играм, не претерпели внутри себя практически никаких изменений и просто взяли под свое крыло различные команды разработчиков, ответственные за такие «интересные» проекты, как Trophy Bass Fishing, Professional Bull Rider и the Field and Stream Hunting, то самое интересное с игровой точки зрение отделение Core Games в процессе очередной реструктуризации потеряло более 100 своих сотрудников. Но самое главное не в этом. Руководство Sierra не только уволило несколько десятков разработчиков, но и закрыло все те проекты, над которыми они в последнее время работали. Так что вы теперь можете не ждать ни Babylon 5 от Sierra Studios, ни Desert Fighters с Pro Pilot Paradise от Dynamix и ни Orcs: Revenge of the Ancient от Berkeley Systems. Стоит отметить, что в нормальных компаниях таким образом дела не делаются (особенно эта тирада относится к закрытию проекта Babylon 5, который можно было легко воплотить в жизнь). Но, с другой стороны, стоящую за этими решениями корпорацию Havas тоже можно понять — уж больно много денег у нее уходило на поддержание на плаву бездельников из Sierra. Будем надеяться, что на этом ее беды наконец-то закончатся, и одно из самых уважаемых издательств когда-нибудь вновь вернется в строй.

Второй же скандальной, хотя и не менее неожиданной новостью месяца стало то, что

ПРЕЗИДЕНТ 3DFX ПОДАЛ В ОТСТАВКУ.

Если говорить откровенно, то ничего хорошего эта новость с собой не несет, так как именно она, как никакая другая, свидетельствует о возникновении давно обещанных проблем у бывшего непререкаемого лидера среди производителей акселераторов. Иными словами, та политика, которую проводил в жизнь Gregory Ballard, и те методы работы, которые он использовал, перестали приносить нужные компании плоды. Все дело в том, что, пережив период бурного роста, рынок акселераторов наконец-то стабилизировался. А в такой ситуации 3dfx так и не научилась пока работать (и в этом ей не помогло даже приобретение компании STB). Кроме всего прочего, появление на прилавках ее новой линейки продуктов было отложено на более поздний срок, и тем самым она смогла потерять технологическое преимущество перед своими конкурентами. В общем, компании 3dfx срочно требуется новое руководство, способное сориентироваться в сложившихся сегодня на рынке новых условиях. И если это не будет сделано как можно быстрей, то временные неприятности этой компании обязательно перерастут в нечто гораздо большее. Но хватит о грустном. Давайте лучше поговорим о том, как

TAKE-TWO INTERACTIVE ПРИОБРЕЛ КОМАНДУ DMA DESIGN.

Писать на эту тему на самом деле нечего. Для Infogrames доставшаяся ей в наследство от Gremlin команда разработчиков DMA Design без ее суперхитового творения Grand Theft Auto была ни для чего не нужна (все остальные проекты DMA с поразительной регулярностью приносили их издателям лишь одни убытки). В свою очередь для Take-Two Interactive какие-то 11 миллионов долларов, потраченные на покупку культового разработчика, который, к тому же, готов клепать грантефтавты хоть по десять раз в год, смогли принести дополнительную славу и почет (а также кучу денег, которая обязательно посыплется на Take-Two после выхода Grand Theft Auto 2, GTA3D и The Grand Theft Auto Online Crime World). Гениально. В то же самое время новость о том, что

TITUS ПРИКУПИЛ ЕЩЕ И VIRGIN INTERACTIVE,

Уже никого не удивила. Но о ней тоже стоит упомянуть. Итак, появившаяся из ниоткуда французская игровая империя Titus теперь стала официальным владельцем не только американского издательства Interplay, но и английского издательства Virgin. Но если последняя новость и не принесла с собой никаких сенсаций, следующая информация определенно заставила многих призадуматься. Итак, японская компания

SEGA ENTERPRISES ОСНОВАЛА 2 НОВЫЕ КОМПАНИИ:

International Investment (очень подходящее название, которое в переводе означает — дайте нам побольше денег) и Sega of America Dreamcast (что в переводе означает — этих денег нам не хватит, дайте нам еще). Первая будет официально заниматься японской игровой сетью для владельцев Dreamcast и собирать деньги под эту программу со своих доморощенных инвесторов, которые верят, что одно слово Интернет способно принести гигантские прибыли. Вторая будет официально заниматься распространением DC в северной Америке и попутно собирать денежки уже с американских инвесторов, которые будут уверены, что их средства пойдут на раскрутку одного лишь успешного Dreamcast`a (продажи которого в США уже перевалили за отметку в полмиллиона экземпляров), а не на расплату со старыми долгами, которые успела наделать Sega за прошедшие пять лет. А что же тогда случится, скажем, с компанией Sega of America? Если все пойдет хорошо, то ничего. А если нет, то тогда можно будет с легкостью списать на эту компанию все свои долги (которые у Sega подошли к отметке в 1 миллиард долларов), объявить ее банкротом, и без проблем продолжать продавать свою последнюю приставку и все что с ней связано через Sega of America Dreamcast и на этом зарабатывать себе на хлеб насущный. В общем, ужас какой-то. Будем надеяться, что до этого дело не дойдет. К счастью для Sega Enterprises и ее материнской компании CSK, президент которой как раз и придумал всю эту затею, никто пока не относится к ней так же, как я, так что денежки они свои получат.

Но, кроме оснований двух новых дочерних компаний, за прошедший месяц Sega смогла удивить мир также и подписанием договора о сотрудничестве со швейцарским производителем часов Swatch, в соответствии с которым эти две компании должны будут заняться, кроме всего прочего, совместной разработкой неких игр. В общем, бред какой-то.

Ну да ладно, оставим безумную компанию Sega в покое и лучше посмотрим на то, чем сегодня занят монстр по имени Sony. А занят он сегодня ничем иным, как рекламой своей новой консоли PlayStation 2. А так как ее единственным слабым местом является неприлично высокая для нашего времени цена, которую снизить сегодня просто невозможно (она и так будет продаваться по своей себестоимости, которая, по разным данным, находится на отметке в 400 долларов) то Sony остается лишь пытаться доказать нам, что ее новый продукт стоит тех денег, которые она за него просит. Так вот, последним аргументом в этом споре стала серия заявлений, смысл которых можно вкратце описать так:

PLAYSTATION 2 — ЭТО БОЛЬШЕ ЧЕМ ПРИСТАВКА

И даже больше чем DVD проигрыватель с игровыми возможностями. По заверениям Sony, с помощью ее нового игрового аппарата (а точнее после покупки для него за дополнительные деньги гигантского жесткого диска объемом 50 ГигаБайт и супер-пупер модема, общая стоимость которых составит не менее 100-150 долларов) его владельцы смогут, начиная с 2001 года, скачивать и просматривать, опять же за дополнительную плату, не только игры, но и музыку, и фильмы. Sony все это называет «троянским конем», имея ввиду тот факт, что покупатель игровой приставки PS2 автоматически становится потенциальным покупателем новых фильмов, игр и музыки от различных подразделений Sony.

Но на самом деле все это пока больше похоже не на троянского коня, а на мечты вслух. Sony настолько уверена в своей победе еще не выпустив в свет ни одной своей новой приставки, что уже начала активно делить шкуру неубитого медведя. На самом деле сперва ей придется сделать то, что она еще никогда в своей жизни не делала, а именно безболезненно перейти с одного формата на другой, потеряв при этом как можно меньше своих поклонников. И только затем можно будет приступить к рассуждениям о том, как выжать из владельцев PS2 как можно больше денег. Но это Sony почему-то пока не волнует, хотя после того как ни одна из анонсированных на PS2 игр не смогла попасть в спис-

ки самых ожидаемых игр в Японии, лично я бы хорошенько призадумался, прежде чем делать такие громкие заявления. К счастью, до четвертого марта у **Sony** все еще имеется шанс исправить такую неприятную для себя ситуацию. Ну ладно, вернемся к теме дочерних предприятий. Итак, в далекой Японии известная компания

NAMCO *ОТКРЫЛА* ДОЧЕРНЮЮ *КОМПАНИЮ* MONOLITH *SOFT,*

Которая будет заниматься исключительно разработкой игр жанра **RPG** для игровой приставки **PlayStation 2.** Возглавил же это новообразование перебежавший из **Square** в **Namco Hirohide Sugiura**, прославившийся своей работой над известной ролевой игрой для **PlayStation Xenogears.** Его заместителем также стал некий продюсер из **Square**, а общее количество работников **Monolith Soft** уже в ближайшее время дойдет до 60 человек. Браво, **Namco**! Браво! Но на этом бурная деятельность данного производителя развлекательной продукции не закончилась. Совсем недавно **Namco** объявила о том, что она подписала договор о сотрудничестве с компанией **Hitachi** в деле создания неких игровых автоматов. Детали этого договора пока не разглашаются, хотя считается, что первые плоды их сотрудничества мы сможем увидеть уже в этом году.

Не менее бурную деятельность в последнее время развернули и компании поменьше. Так, американская

ACTIVISION *ПРИОБРЕЛА* КОМАНДУ *NEVERSOFT,*

Прославившуюся своим шедевральным проектом **Tony Hawk Pro Skater** для **PlayStation** (читайте его обзор в этом номере нашего журнала), а также другими менее известными играми. И, судя по всему, именно этой команде **Activision** будет поручать создание своих самых крупных проектов для игровых приставок.

Одновременно с этим **Activision** также объявила о том, что она подписала соглашение с компанией **Lionhead Studios** на предмет издания целых двух игр от талантливых учеников **Peter`a Molyneux**. Но давайте вернемся к японским производителям «железа».

Итак, незадолго до сдачи этого номера в печать до нас дошла информация о том, что

NEC *ПОЛУЧИЛ* ОФИЦИАЛЬНЫЙ *ЗАКАЗ* НА *ПРОИЗВОДСТВО* ЧИПОВ *ДЛЯ* NINTENDO *DOLPHIN,*

Для выполнения которого он намерен даже построить новый завод стоимостью 760 миллионов долларов, который приступит к производству микросхем для новой консоли от **Nintendo** уже в августе следующего года. Общая же стоимость сделки была оценена почти в 3 миллиарда долларов, так что **NEC** со строительством нового завода явно не прогадает. Но на этом новости из стана **Dolphin`a** у нас не закончились. Начнем с того, что компания **Nintendo** сообщила нам о том, что она намерена использовать в своей новой консоли технологию сжатия текстур, лицензированную у компании **S3.** Кроме этого, нам стало известно то, что корпорация **Matsushita** пока не собирается выпускать за пределами Японии свою версию игровой приставки **Dolphin.** Так что теперь единственной консолью, способной проигрывать фильмы формата **DVD** в Соединенных Штатах и Европе, останется одна лишь **PlayStation 2.**

Ну а напоследок мне осталось познакомить вас со следующей, на самом деле, малозначительной новостью, что английская компания

RAGE *SOFTWARE* ПРИОБРЕЛА *У* INFOGRAMES *КОМАНДУ* РАЗРАБОТЧИКОВ *D.I.D,*

Причем всего за каких-то 9 миллионов долларов. Тем не менее, права на издание ее очередной игры

— нового симулятора **Euro-Fighter`a**, остались у издательства **Infogrames**.

Еще я хотел вам подробно поведать о том, что компания **SNK** решила вскоре анонсировать выход своей собственной 32-битной портативной игровой системы, но потом передумал. Так что ждите следующего выпуска новостей, в котором я коснусь и этой, и других, намного более интересных проблем. Так что до встречи через 2 недели!

Wild Wild West

Жанр: shooter
Издатель: Southpeak Interactive
Разработчик: Southpeak Interactive
Интернет: http://www.southpeak.com/games/wildwildwest/default.htm
Требования к компьютеру: P200, 32MB, Win95/98, DirectX

Самое удивительное, что такие игрушки до сих пор выходят! Wild Wild West — это очень своеобразный трехмерный шутер, главная идея которого заключается в том, что нам нужно только стрелять. Все прочее строго необязательно. Действие игры, как можно понять из названия, проходит на очень диком Западе, антураж соответствующий. В демке нам придется уложить с пару десятков противников, испытать несколько типов оружия и насладиться великолепными пейзажами. Камера в Wild Wild West зафиксирована в одной точке в каждом location'е, что, на самом деле, не так уж и плохо. В остальном на данный момент — легкая и достаточно простая стрелялка, которая позволит хорошо отдохнуть.



Radio Control Racers

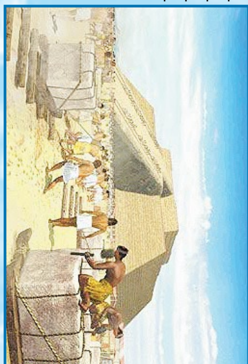
Жанр: гонка
Издатель: Sierra
Разработчик: Sierra
Интернет: http://www.sierra.com/attractions/titles/rcracing/
Требования к компьютеру: P90, 32MB, Win95/98, DirectX

Суперигра. Ее можно назвать top-down racer`ом или, скажем, достойным преемником «микромашинок», но суть от этого не изменится. Единственное, что мне не понравилось, это чудовищно короткие трассы, точнее, одна трасса, представленная в демо-версии. Господа разработчики, вы нас безжалостно обломили. Кроме того, что делать с камерой, которая не желает нарушать свой однообразный маршрут? Впрочем, все это — глупые мелочи, которые никак не помешают нам хорошенечко оторваться. Рулите на здоровье!



Pharaoh

Жанр: стратегия
Издатель: Sierra
Разработчик: Impressions Software
Интернет: http://www.pharaoh1.com/
Требования к компьютеру: P166, 32MB, Win95/98, DirectX



О том, что такое Pharaoh, вы можете прочитать в настоящем номере. Да, это копия Caesar, с Александром Щербаковым тут спорить никак нельзя. Но мне все равно понравилось. Конечно, все, как обычно — строишь, развиваешь — конечно, все немножко надоело, но вместе с тем, есть что-то в Pharaoh, что заставляет клепать друг на дружке здания и радоваться каждому новоприбывшему жителю. Единственное, что территория в демке очень быстро заканчивается, да и графику однозначно можно было бы сделать получше.

Jane`s USAF

Жанр: симулятор
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Jane`s Combat Simulation
Интернет: http://www.janes.ea.com/usaf/usaf_index.html
Требования к компьютеру: P200, 64MB, Win95/98, DirectX



С первого и до последнего мгновения игры сложно поверить в ТАКУЮ графику. То есть, до этого мы все, конечно, видели скрины, но, поверьте, демо-версия — это совсем другое дело. Поражает не только качество проработки текстур и количество полигонов, поражает то, насколько реалистично у Jane`s Combat Simulation получилось воспроизвести сам процесс полета, оставляющий самые что ни на есть благоприятные впечатления. В демке всего одна не особенно сложная миссия, посвященная какому-то знаменитому воздушному сражению во Вьетнаме.

Также на диске вы найдете демо-версии:

Tachyon: The Fringe
Codename Eagle
NBA Live 2000
AMA Superbike
Sid Meier`s Alien Crossfire
Sudden Strike

Патчи:

Driver Patch
Heroes of Might and Magic III v1.2 Patch
Darkstone v1.03 Patch
Codename Eagle Demo Patch
Star Wars: Episode I The Phantom Menace v1.1 Patch
Descent 3 Patch
Drakan 444 Patch
Total Annihilation: Kingdoms v2.0
Rainbow Six: Rogue Spear v2.04 Patch
Unreal Tournament Patch

Видео:

Heavy Metal: F. A. K. K. 2
Halo
Zombie Revenge
End of Days (Widescreen)
Haunting (Widescreen)
Sleepy Hollow (Widescreen)

ХИТ-ПАРАД

Америка PC

1.	Command & Conquer 2: Tiberian Sun	Electronic Arts
2.	**Tom Clancy`s Rainbow Six: Rogue Spear**	**Red Storm Entertainment, Inc.**
3.	Tom Clancy`s Rainbow Six Gold Edition	Red Storm Entertainment, Inc.
4.	**NHL Hockey 2000**	**Electronic Arts**
5.	Starcraft	Havas Interactive
6.	**Madden NFL 2000**	**Electronic Arts**
7.	MP Roller Coaster Tycoon	Hasbro Interactive
8.	**Need For Speed 3**	**Electronic Arts**
9.	Barbie Super Sports	Mattel Media
10.	**Monopoly Game**	**Hasbro Interactive**

Америка видео

1.	POKEMON PINBALL	NINTENDO	GBC
2.	**FINAL FANTASY VIII**	**SQUARE EA**	**PSX**
3.	NASCAR 2000	ELECTRONIC ARTS	PSX
4.	**DINO CRISIS**	**CAPCOM**	**PSX**
5.	FINAL FANTASY ANTHLGY	SQUARE EA	PSX
6.	**MADDEN NFL 2000**	**ELECTRONIC ARTS**	**PSX**
7.	DRIVER	GT INTERACTIVE	PSX
8.	**POKEMON SNAP**	**NINTENDO**	**N64**
9.	WCW MAYHEM	ELECTRONIC ARTS	PSX
10.	**TONY HAWKS PRO SKATER**	**ACTIVISION**	**PSX**

Англия все форматы

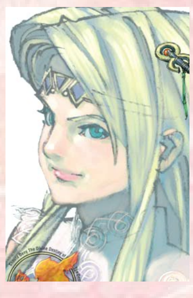
1.	Star Wars Ep. 1: Phantom Menace	LucasArts/Activision	PS
2.	**LMA Manager**	**Codemasters**	**PS**
3.	Tony Hawk`s Skateboarding	Activision	PS
4.	**Pokemon Blue**	**Nintendo**	**GB**
5.	Driver	GT Interactive	PS, PC
6.	**Pokemon Red**	**Nintendo**	**GB**
7.	South Park	Acclaim	PS, N64, PC
8.	**Quake II**	**Activision**	**PS**
9.	C&C: Tiberian Sun	Westwood	PS
10.	**Tekken 3 Plat**	**Namco**	**PS**

Япония все форматы

1.	Derby Stallion `99	ASCII	PS
2.	**Bio Hazard 3 ~ Last Escape**	**Capcom**	**PS**
3.	Let`s Make a J. League Pro Soccer Club	Sega	DC
4.	**Dragon Quest 1 & 2**	**Enix**	**GB RPG**
5.	Black Matrix A/D	NEC Interchannel	DC
6.	**Dragon Quest Characters ~ Toruneko`s Big Adventure 2**	**Chun Soft**	**PS**
7.	World Soccer Jikkyou Winning Eleven 4	Konami	PS
8.	**Dance Dance Revolution 2nd ReMix**	**Konami**	**PS**
9.	Super Robot Taisen Link Battler	Banpresto	GB
10.	**Accompaniment Anywhere**	**SCE**	**PS**

СИ-NEWS

ИГРОВЫЕ *НОВОСТИ*



ЖИЗНЬ *ПОСЛЕ* TIBERIAN *SUN.*

Страшнее **Westwood** зверя нет, и это известно всем конкурентам. После весьма впечатляющей премьеры своего нового шедевра **Command & Conquer: Tiberian Sun**, уже проданного по последним данным тиражом более миллиона экземпляров, легко переплюнувшего **Blizzard`овский StarCraft**, команда Westwood принялась за любимое дело — создание многочисленных **expansion`ов.** Первый анонс не заставил себя долго ждать. 15 октября **Westwood** объявила о скором выходе **Tiberian Sun: Firestorm**. В 18-миссионном пакете, который должен появиться в продаже в начале февраля, **Westwood** предлагает нашему вниманию помимо чрезвычайно сложных миссий и новой сюжетной линии, также и несколько уникальных юнитов. Одним из них станет ответ **GDI** на **NOD`овскую** артиллерию (которую, кстати, уже слегка «поправили» патчем 1.3, сделав примерно на 20% менее эффективной) — шагающая артиллерийская установка под кодовым названием



Juggernaut, способная за один раз выстрелить сразу двумя снарядами. Также в «комплект» входят тяжелый бомбардировщик **NOD** под названием **Cyborg Reaper, Mobile EMP** — особое устройство для вывода из строя техники противника, только теперь на колесах. Приятная вещица — **Limpet Drone**, которая зарывается под землю и остается там до тех пор, пока сверху не проедет чей-нибудь юнит. Тут-то эта штучка немедленно к нему прицепляется и замедляет технику до предела. Избавиться от **Drone** можно лишь отправив юнит на починку. Очаровательная деталь заключается в том, что до тех пор, пока юнит носит этот «аргрейд», вы свободно можете наблюдать за тем, что творится там, куда он поедет. Хорошая тактика для того, чтобы открывать базы **GDI. Jumpjets** получат возможность раскрывать замаскированные здания противника, а в распоряжении сторон появятся также мобильные версии **War Factory** и **Stealth Generator**. Помимо всего прочего, в **expansion pack** будет включено огромное количество многопользовательских карт, а также появится новый multi-player-режим, названный **World Domination**, позволяющий сразу многим игрокам воевать на реальной карте земного шара. Вот тогда и посмотрим, кто сильнее. Лично я предсказываю победу **NOD**. Ну, и наконец, самое приятное. Вопреки сложившейся традиции, **Westwood** не намерена на этот раз оставлять игроков без полноценного сюжета. Да, да, в **Firestorm** будет наличествовать как полноценная сюжетная линия, так и полюбившиеся многим видеоролики. Причем для **Firestorm** они сняты отдельно. Восхищаемся покладистостью компании и в восторге ожидаем февраля.

HALLOWEEN *В* СТИЛЕ *EA.*

Приближается любимый праздник всей Америки. День Всех святых, или попросту **Halloween** для игровой индустрии день совершенно особый. Помимо выхода к «праздничку» нескольких интересных игрушек, компания **Electronic Arts**, например, намерена превратить страшный день в настоящее торжество всех поклонников жанра **3D-Action**, поскольку именно 31 октября будет окончательно снята завеса таинственности над новым проектом знаменитого основателя компании **id Software American McGee — Alice in Wonderland**. Всем заинтересованным лицам рекомендуется в знаменательный денек зайти на официальную страничку игры, которая находится на сайте **www.alice.ea.com**, и увидеть там первые скриншоты этой великолепной игры, создаваемой на движке **Quake III Arena**. А если вам больше по душе наводить ужасы не на маленькую сумасшедшую девчушку, а целые города, то настоятельно рекомендуется направиться на родной сайт сериала **SimCity, www.simcity.com**, на котором как раз появился гигантский набор соответствующе оформленных новых зданий для **SimCity 3000.**

SIERRA... *ОПЯТЬ* SIERRA...

Если бы вы знали, дорогие читатели, сколько разгневанных писем от поклонников убитого компанией **Sierra** космического симулятора **Babylon 5** получила наша редакция за последние дни! Вероломству **Sierra** пора положить конец! Даешь информационную блокаду всех новостей от **Sierra**! Так или иначе, на этот раз новости от этой, без сомнения, скандальной компании носят исключительно положительный характер. Надо же как-то реабилитироваться в глазах фанатов. Во-первых, нам стало известно о том, что разработка многострадального проекта Джейн Дженсен под названием **Gabriel Knight 3** наконец-таки подошла к своему завершению, и уже буквально через пару недель игра появится на прилавках магазинов. Как известно, сериал **Gabriel Knight** остался единственным оплотом былого квестового могущества **Sierra,** до сих пор не давшим ни единой трещинки. Так что будет очень интересно посмотреть на очередной шедевр, тем более что впервые **Sierra** предлагает нашему вниманию абсолютно трехмерную адвенчуру... Второе же известие касается далеко идущих планов компании в отношении своего сериала **SWAT**. Претерпев массу всевозможных изменений игра из обыкновенного, хотя и своеобразного **Police Quest** через промежуток в лице видеосимулятора жизни полицейского и странноватой пошаговой стратегии пришла к искомой цели — трехмерному тактическому симулятору в лучших традициях **Rainbow Six**. Да, клон. Но продаваться должен хорошо. Настолько хорошо, что компания уже сочла необходимым анонсировать сиквел. Новый графический



движок и дополнительные двенадцать месяцев разработки гарантированы. Но ведь все равно это хорошая новость. Верно?

ПРЕДРОЖДЕСТВЕНСКАЯ *ЛИХОРАДКА* В *ЯПОНИИ*

Для того чтобы игра добилась внушительного успеха, издательствам приходится не только делать ее качественной и интересной, но и выпускать ее в строго определенное время. Поэтому совершенно неудивительно, что большинство японских игровых компаний стараются выпускать свои самые яркие произведения под рождество, так как именно в это время общие продажи игр возрастают примерно в 2-3 раза. В этом же году в Японии, начиная с 25 ноября и кончая 29 декабря будет твориться что-то совершенно невообразимое. Все дело в том, что к уже объявленному списку анонсированных к выходу в этот период игр, которые были перечислены в прошлом номере в статье, посвященной **TGS**, «умными» издателями были добавлены еще несколько произведений, которые должны были выйти либо чуть раньше, либо чуть позже. В результате, в такой далекой, но все-таки такой близкой нам Японии, список анонсированных игр на последние недели этого тысячелетия стал выглядеть следующим образом (примечание: в нижеприведенном списке мы укажем лишь самые яркие и потенциально хитовые). Итак, смотрите что ждет нас и японцев после спокойного октября и среднестатистического ноября.

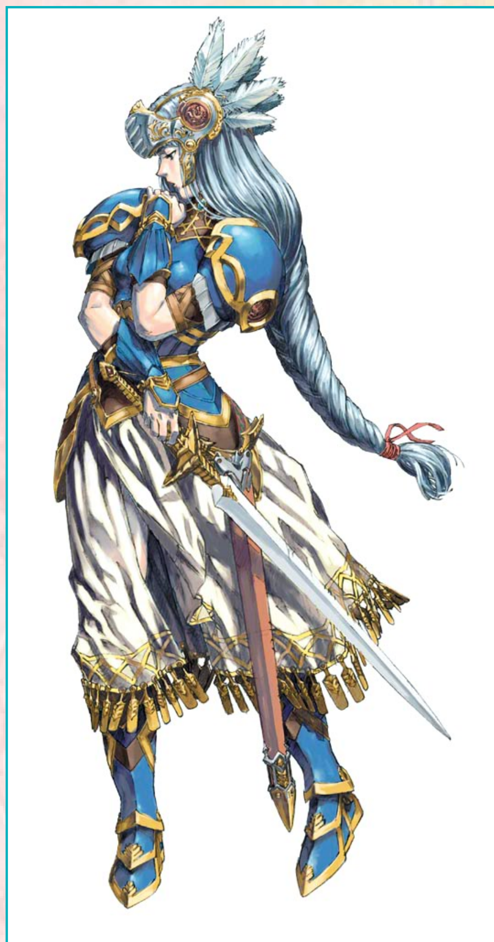
Gran Turismo 2 от **Sony** для **PS** выйдет на неделю раньше обещанного срока, то есть двадцать пятого ноября. Он, вне всяких сомнений «съест» все продажи софта для **PlayStation** на этой неделе, поэтому все остальные потенциальные хиты для этой консоли (кроме культовой игры про девочек **Tokimeki Memorial 2**) были перенесены на более поздний срок.

Zombie Revenge от **Sega** для **DC** была перенесена с 28.10.99 на ту же дату по не совсем понятным причинам. Видимо **Sega** испугалась что двадцать пятого ноября одного лишь **Maken X`a** от **Atlus** и продолжения **Capcom`овского** хита #1 для **PlayStation** под названием **Jojo Venture** ей не хватит для поддержания реноме ее новой консоли. Не отстала от прогресса и **Nintendo**, которая анонсировала на ту же дату выход у себя на родине игрушки **Jet Force Gemini**, получившей в Японии название **Star Twins**. Идем дальше.

К внушительному списку анонсированных на второе декабря игр, включающему в себя такие потенциальные хиты как **Legend of Dragoon, Dragon Valor** и **Virtua Striker 2** была добавлена различными издателями еще пара интересных проектов, таких как трехмерная стратегическая **RPG** для **Dreamcast** от **Riverhill Soft** под названием **Vermillion Desert**, а также битва японских роботов по имени **Custom Robo** от самой компании **Nintendo** для **N64**.

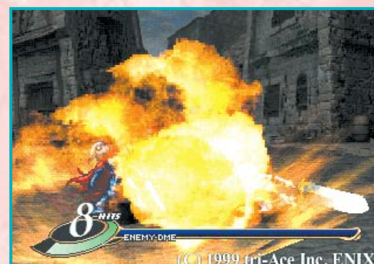
Девятого декабря японцам также не дадут отдохнуть от новых интересных игр. Начнем с того, что именно на эту дату **Enix** перенес выход своей новой **RPG Valkyrie Profile** для **PlayStation**. В тот же день на прилавках магазинов появится третья часть **Tecmo Deception** для **PS**, получившая название **Soumatou**. Владельцы **Dreamcast`a** также смогут запомнить этот день надолго, так как к уже объявленному ранее **Virtual On`y** в список анонсированных на эту дату игр были добавлены 2 проекта от **Capcom: Street Fighter 3 W Impact** и **Resident Evil 2** с демкой **Code Veronica**. Не стоит забывать и про **Nintendo**, которая выпустит в то же самое время у себя на родине свой суперхит этого сезона **Donkey Kong 64**.

Еще через неделю японцев начнут активно пугать совместными усилиями компаний **Square, SNK, ASCII, Capcom** и **Konami**. Итак, именно на эту дату был перенесен выход сразу нескольких игр-ужастиков: упомянутых в прошлом номере **Koudelka** и **Parasite Eve 2** для **PlayStation**, созданного по мотивам жутких японских комиксов проект **Berserk** для **Dreamcast**, перевода на **N64 Resident Evil 2**, а также продолжения **Castlevania 64** для **N64**. В противовес же всем вышеперечисленным темным и гнетущим играм, **Sega, Sony** и **Nintendo** решили выпустить в тот же день свои увеселительные хиты — **Space Channel 5, Crash Team Racing** и **Mario Party 2**.



Еще через неделю к уже объявленному «рождественскому» проекту **D2** для **DC** от скандальной команды **WARP, Square** и **Sega** решили добавить еще пару фанатских полухитов — **Chocobo Stallion** (симулятор разведения племенных **Chocobo**) для **PS**, а также продолжение успешной **RPG** для **DC** под названием **Evolution 2**.

Но самый-самый главный японский хит этой зимы выйдет лишь двадцать девятого декабря на платформу **PlayStation**. Имя ему **Dragon Quest VII**. В Японии эта серия **RPG**, первая часть которой вообще открыла миру этот жанр, является чуть ли не частью национальной культуры и ее издатель, компания **Enix** вправе ожидать гигантских продаж своей новой игры. К сожалению, нам этого фанатсва уже никогда не понять (**DQ VII**, честно говоря, выглядит слишком отстало чтобы добиться за пределами Японии хоть какой-то популярности).





ПОСЛЕДНИЕ *АНОНСЫ* ACCLAIM *И* MIDWAY.

Американские издательства **Acclaim** и **Midway** собираются по полной программе воспользоваться успехом **Dreamcast`a** в северной Америке и выпустить в самое ближайшее время для этой платформы целый ряд своих новых и старых игр. Так, скажем, **Acclaim** недавно объявил о том, что он планирует выпустить для этой платформы, помимо уже анонсированных ранее проектов, свою популярную гонку **Re-Volt**, а также перевод на английский среднестатистической японской драки **Psychic Force 2012** от **Taito**. В свою очередь **Midway** пообещал выпустить весной следующего года для этой консоли новую гонку от **Kalisto**, получившую название **Off-Road Thunder**. Ничего особенного в этих анонсах, безусловно, нет, но все равно приятно.

CRAVE *РЕШИЛ* УДИВИТЬ *ВЕСЬ* МИР

И выпустить в следующем году на **Dreamcast, Playstation** и **PC** некую драку, созданную по лицензии **Ultimate Fighting Championship** и получившую точно такое же название. Самым интересным же моментом этого анонса по праву можно назвать то, что над воплощением ее в жизнь будет работать команда, в которую **Crave** сумела переманить некоторых программистов из **Namco**, ответсвенных за перевод на **DC** драки **Soul Calibur**.

TECMO *ДЕЛИТСЯ* СВОИМИ *ПЛАНАМИ*

По поводу разработки игр для **PlayStation 2** и **Dreamcast**. Во-первых, данная компания наконец-то официально анонсировала выход в феврале-марте следующего года перевода с игровых автоматов на **Dreamcast** своей драки **Dead or Alive 2** и намекнула на то, что она будет очень рада выпустить эту игру также и на **PS2**. Кроме этого, данная компания также официально анонсировала выход в конце следующего года своей новой приключенческой игры **Ninja Gaiden** для платформы **PS2**. По заявлениям представителей Tecmo, этот проект будет разрабатываться на «движке» **DoA2** и будет представлять собой некий японский вариант **Tomb Raider**, только с нидзя в главной роли. Будем ждать.

НОВЫЕ *ИНИЦИАТИВЫ* SEGA,

Которая решила пойти на беспрецентентные меры для того чтобы асширить базу пользователей своей приставки у себя на родине. Для достижения этой цели она явно готова пойти на все, вплоть даже до выпуска своих игр на платформу одного из своих конкурентов. Речь здесь идет, к счатью, лишь о портативной системе **Gameboy** от **Nintendo**, для которой **Sega**, при помощи



третьей компании (**Media Factory**) анонсировала аж целых 2 проекта, которые будут каким-то образом совместимы с версиями аналогичных игр для **DC**. Первой такой игрой станет тактическая **RPG Sakura Wars**, которая будет «взаимодействовать» со свежеобъявленным проектом **Sakura Wars 3** (продолжением одной из самых известных в Японии серий **RPG**) для **DC**, которая поступит в продажу в следующем году. Вторым же таким проектом станет монстровыращиватель/**RPG** под названием **AnimaStar**, в котором вам придется заняться селекцией различных животных для участия последних в гонках. Каким же конкретным образом версии этих игр для **DC** будут взаимодействовать с их вариантами для **Gameboy**, **Sega** и **Media Factory** сообщать пока не стали.

Из регулярных же **Sega`вских** новостей стоит отметить анонс европейским отделением этой компаниии новой приключенческой игры **Headhunter** для **DC** от шведской команды **Amuse**, которая выйдет в конце 2000 года, а также японский анонс игрушки **Aero Dancing F** (продолжения **Aero Wings**) от **CRI**, которая поступит в продажу весной следующего года.

ФИЛЬМ *УЖАСОВ* «ЖИВЫЕ *МЕРТВЕЦЫ»* (EVIL *DEAD)* ВСКОРЕ *СТАНЕТ* ИГРОЙ

При помощи американского издательства **THQ**, которое недавно получило на это лицензию. Создавать же этот проект будет команда **Heavy Iron Studios**, состоящая из бывших работников **Square**, ответственных за разработку кинематографической **RPG Parasite Eve**. На данный момент игра **Evil Dead** была анонсирована лишь на **PlayStation** и **PC**, не смотря на то, что **THQ** владеет лицензией на производство подобной игры для любой из платформ. Будем надеяться, что к моменту ее выхода в свет, который запланирован на осень 2000 года, **THQ** одумается и анонсирует этот проект и на другие платформы.

SQUARE *ГОТОВИТ* ГИГАНТСКУЮ *ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЮ,*

Которая будет должна состояться 23 ноября этого года. Именно тогда, перед лицом 10 000 приглашенных гостей, вышеназванная компания намерена представить миру линейку своих игр для **PlayStation 2**, а также для оригинальной **PlayStation**. Какие конкретно проекты **Square** намерена анонсировать пока неизвестно, однако именно от этого анонса во многом будет зависеть будущее как **PS**, так и **PS2**.

TITUS *РАБОТАЕТ* НА *ОПЕРЕЖЕНИЕ*

И объявляет о том, что оно (то есть это издательство) станет первой неяпонской компанией, которая выпустит свой проект для платформы **PlayStation 2.** Этой замечательной игрой станет гонка **Roadsters Trophy 2000,** версии которой уже поступят в продажу в этом году на платформы **N64** и **Dreamcast**. Titus надеется продать в Японии аж 200 000 копий этой игры только на одной лишь **PlayStation 2.** К сожалению, о покупке **Titus`ом** губозакатывательной машинки ничего на данный момент не сообщалось. Так что будем ждать дальнейших анонсов.

ACTIVISION *АНОНСИРУЕТ* ALUNDRA *2,*

Права на издание которой за пределами Японии это издательство купило непосредственно у **Sony**. Оригинальный же вариант **Alundra 2** поступит в продажу на японскую **PlayStation** восемнадцатого ноября этого года. Тогда мы и посмотрим насколько удачной была эта покупка для **Sony** и **Activision**.

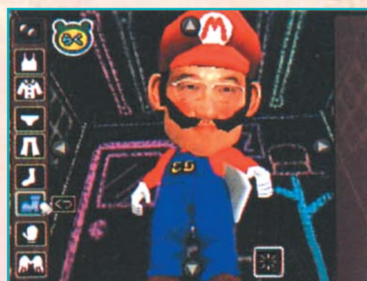
НЕСКОЛЬКО *СЛОВ* О *64DD*

Если вы помните, в свое время компания **Nintendo** обещала выпустить для своей тогда еще новой приставки **N64** казавшийся революционным аксессуар **64DD**. Однако дела у **Nintendo** затем пошли не так хорошо, как предполагалось, и ей пришлось отказаться от его выпуска точно в обещанный срок. Затем нужда в **64DD**, вроде бы, у **Nintendo** отпала и она стала активно переносить игры с этого аксессуара на свой основной формат. Однако совсем недавно ситуация немного изменилась. Решив нажиться на популярности Интернета, эта компания снабдила **64DD** модемом и объявила о том, что он все-таки появится в продаже (правда, пока только в одной Японии) в декабре этого года. Точной даты его выхода в свет никто не знает, однако те игры, которые поступят одновременно с ним в продажу, нам стали наконец известны. О них-то мы сейчас и поговорим.

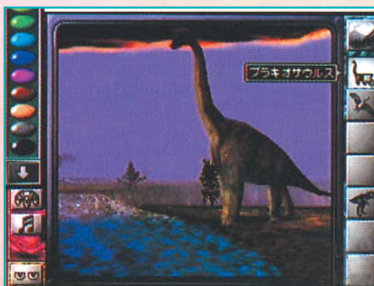


Итак, судя по реакции японских игроков, самой многообещающей игрой для **64DD** на данный момент является довольно неординарная игра **Kyojin no Doshin**.

По своей концепции этот проект напоминает мини-версию **Black & White** — будущего шедевра от **LionHead**. Однако в **Kyojin no Doshin** игроку придется самолично управлять симпатичным гигантом по имени **Doshin**, который живет на маленьком острове по соседству с людьми, для которых он выполняет различные задания, в первую очередь связанные с освоением и изменением земли на пользу людям. Чем больше он работает, тем быстрее он растет. А чем быстрее он растет, тем более сложные задания он сможет выполнять. Однако после того как он станет слишком большим, он сможет принести людям не только пользу, но и вред. И если злое начало в **Doshin`e** возьмет верх над добрым, тогда он превратится в злого красного гиганта, которому разрушение людских построек будет приносить одну только радость.







Данный проект разрабатывается молодой компанией **Marigul**, которая единственная не побоялась использовать **64DD** для того, для чего он был изначально предназначен. Иными словами, изменения, которые вы привнесете в мир игры, будут постоянно записываться на диск и непосредственно влиять на игровой процесс этого продукта.

Вторым интересным проектом для **64DD** несомненно станет игрушка **Sim City 64**, которая будет представлять собой особую версию **Sim City**, созданную для традиционных поклонников **Nintendo**, то есть детей. Выглядит она очень красочно, а самое главное, пользуется как возможностями **N64** работать с трехмерной графикой, так и возможностями **64DD** записывать все изменения, произошедшие в мире игры.



Также одновременно с **64DD** должно поступить в продажу и расширение гонки **F-Zero X**, которое позволит владельцам этой игры, потратившимся на приобретение **64DD**, строить свои собственные трассы и затем на них кататься сколько им заблагорассудится.

Одновременно с этим компания **Nintendo**, совместно со своими партнерами по проекту, анонсировала выход на **64DD** некоего детского симулятора гольфа, а также нескольких иных проектов, по которым у нас пока нет никакой информации.

А напоследок стоит напомнить, что вышеописанные игры, впрочем как и сам аксессуар **64DD**, вряд ли когда-нибудь поступят в продажу за пределами своей родины. Более того, до сих пор все еще не ясно, поступит ли он в продажу через сеть обычных розничных магазинов или для покупки японцам придется заказывать его непосредственно у самой **Nintendo**.

Тем не менее, оставить без внимание проблему **64DD** мы не могли и поэтому в таких подробностях рассказали вам о его ближайшем будущем.

СИ-*NEWS*


HALO
ГРАФИКА ЭПОХИ
BUNGIE

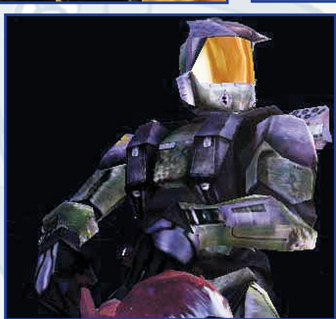
Платформа: PC, Mac, PS2, DC
Жанр: action
Издатель: Take 2
Разработчик: Bungie
Онлайн: http://halo.bungie.com
Дата выхода: весна 2000 года



HALO







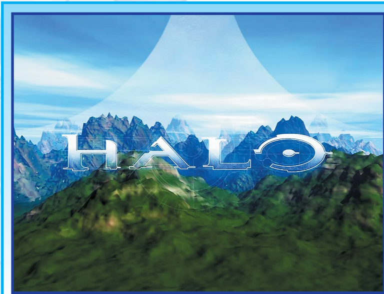


Дмитрий Эстрин

Вот уж чего я никак не ожидал от Bungie, так это Halo. Впрочем, в свое время никто совсем не ожидал и Oni. Как обычно ведет себя компания, выпустившая вполне оригинальную игру, которая вдобавок ко всему оказалась хитом? Например, как Myth? Разумеется, выпускает продолжение и немедленно приступает к откачке ресурсов из получившей известность игровой вселенной. Bungie все же выпустила Myth 2, но дальше действие развивалось по незнакомому сценарию. Анонс Oni произвел в свое время настоящий фурор среди журналистов. Заголовки новостей, посвященных этому событию, появлялись под неизменными названиями «3D-action в стиле анимэ от создателей Myth». Крайне удивительной представлялась легкость, с которой разработчики отказались от раскрученной серии и знакомого жанра. В конце концов, создать 3D-action с видом от третьего лица не так уж просто, если нет соответствующего опыта, соответствующего движка и соответствующей торговой марки. Однако даже это, в принципе, можно осмыслить и понять. Все-таки Tomb Raider мы уже видели и, что характерно, не один раз. А вот принципиально новый shooter a la Giants — это, знаете ли, не шутка. Это — сенсация.

Собственно, началось все с E3`99. В каком-то дюже секретном закутке разработчики демонстрировали таинственный проект, о котором в ближайший месяц говорили исключительно намеками. На что там намекали счастливые избранные, сидевшие в закутке, было совершенно непонятно, причем, судя по всему, и им тоже. Ну а потом в Интернете появился мультик **Halo**, который, на самом деле, так ничего и не объяснил. Просто дал возможность оценить масштабы деятельности Bungie. Гигантские трехмерные пейзажи, «округленные» полигоны, потрясающая воображение физическая модель... Что это такое? Стив Джобс, президент Apple, на выставке Mac World Expo в Нью-Йорке на животрепещущий вопрос ответил очень просто: «Это революционная игра, которая сможет перевернуть ваши представления о жанре action.» Взаимную любовь Apple и Bungie можно понять, однако хотелось бы чуть-чуть конкретики. Таким образом сия статья посвящена всего-навсего одному наболевшему вопросу: «Что такое **Halo**?».

Однако для начала несколько слов о тех, кто занимается созданием игры. Поверьте, эти ребята стоят того, чтобы поговорить о них отдельно. Начнем с того, что демка **Halo** для Mac`a, которая, кстати говоря, произвела на очевидцев какой-то уничтожающий эффект, была собрана... В самолете по дороге в Нью-Йорк. Вообще мне известно, как разработчики игр делают демки. Это ответственный и чрезвычайно важный эпизод создания проекта, на который обычно отводится достаточно много времени. Собрать даже самую простую self-rolling демо за несколько часов практически нереально. Как выяснилось, для разработчиков Bungie это самое обычное дело. Они, видите ли, даже любят работать в самолетах. Натан Битнер (Nathan Bitner), продюсер проекта, заявил, что вообще, если бы Bungie потребовалось сделать точно такую же, но fake`овую демку на две с половиной минуты, то пришлось бы выложить $300,000 и еще подождать два месяца. С движ-



На самом деле сюжет Halo частично позаимствован из романа Ларри Нивена (Larry Niven) Ringworld. По Нивену на расстоянии двухсот световых лет от Земли существует нестандартный небесный спутник в виде кольца. С астрофизической точки зрения он мало отличается от обычных планет, вращаясь вокруг тамошней звезды по круговой орбите. Ширина кольца равна 1,000,000 миль и соответствует диаметру солнца в этой звездной системе. Длина — 300,000,000 миль. Кольцо вращается с постоянной скоростью, обеспечивающей нормальную гравитацию, необходимую для функционирования живых организмов. К внешним краям кольца примыкают гигантские стены высотой около 1,000 миль, которые удерживают атмосферу «внутри». Смену дня и ночи обеспечивают некие квадратные тела, расположенные чуть ближе к Солнцу (внутри кольца) и вращающиеся также по круговой орбите. Как это ни удивительно, но концепция «кольцевых миров» уже разработана учеными. Конечно, она несколько отличается от идеи Ларри Нивена, о гигантских стенах, атмосфере и живых существах остается только предполагать на уровне научной фантастики, однако... космические кольца реально существуют. И тем приятнее будет играть в Halo;-))

ком же Halo процесс создания реальной демы может занять максимум четыре дня и при этом ничего не будет стоить компании. В общем, своеобразные люди занимаются разработкой Halo.

Что касается сюжета, то он на данный момент звучит не особенно отчетливо. Известно, что действие будет разворачиваться не на Земле, а на какой-то далекой планете, на которой люди и пришельцы ведут отчаянную борьбу. Борьба эта, на самом деле, не приносит никаких результатов ни для одной из сторон, но противники предпочитают бороться из принципа. Новые перспективы появляются с открытием некоего кольца около планеты. Кольцо представляет собой чрезвычайно красивый полноценный мир с полагающимися случаю холмами, деревьями и реками. В процессе игры выяснится, что некогда в этом мире существовала могучая цивилизация, оставившая после себя множество артефактов с невыясненными свойствами. Так что сражаться с инопланетянами (или людьми) должно быть вдвойне интересно. Неожиданности, по крайней мере, гарантированны.

На что Halo похож? Ответов на этот вопрос существует множество, выбирайте любой самый понравившийся. Я, например, считаю, что игровой процесс чрезвычайно напоминает Giants: Citizens of Kabuto. По крайней мере, бесшабашная динамичность, легкий налет аркадности и в то же время совершенно особая, необычная графика, на которой разработчики совершенно правильно предпочли не акцентировать внимание игрока — все это производит именно впечатление легкомысленных Giants. Однако настаивать на своем (и даже общередакционном мнении) я не буду и объективности ради сообщу, что многие, очень многие сравнивают Halo со Starsiege: Tribes. И даже со Starsiege: Tribes 2. В принципе, общего много. Чрезвычайно развитый многопользовательский режим. Гигантские территории, на которых проходят схватки противников. Возможность использования альтернативных средств передвижения. И так далее. Можно продолжить тему и, углубившись, вспомнить, кроме всего прочего, Half-Life: Team Fortress Classic. То есть окончательно залезть в дебри «многопользовательских» проектов и заодно заявить, что Bungie лезет туда, где ей рады точно не будут. Одно дело — Mac, для которого Bungie – чуть ли ни единственный поставщик хитов, другое дело — рынок PC-игр, который регулярно делят общепризнанные монстры. Вопрос, на самом деле, чрезвычайно серьезен. Разработчики ДОЛЖНЫ сделать так, чтобы Halo реально отличался от того же Starsiege: Tribes 2.

Как комментирует сложившуюся ситуацию Натан Битнер? Продюсер игры, разумеется, предпочитает отделываться общими фразами, но официальная позиция Bungie тем не менее ясна, и, что очень важно, правильна. Прежде всего наше внимание неизменно обращается на то, что и Starsiege: Tribes 2, и Half-Life: Team Fortress Classic — это игры, ориентированные исключительно на многопользовательский режим. В Halo же, помимо всего прочего, будет чрезвычайно сильный режим одиночной игры. Разница очень ощутима. При этом single player — это вовсе не придаток Halo, не набор миссий, как считалось одно время, а полноценный режим с захватывающим сюжетом, мощным искусственным интеллектом и совершенным балансом. Напоминаю, это не мои слова, это Битнер так говорит, так что вся ответственность целиком на его продюсерских плечах. Впрочем, даже если признать, что это обычный треп, вполне понятно, что разработчики собираются уделить одиночному режиму игры достаточно внимания, чтобы сделать из Halo хит именно с этой точки зрения. Натан Битнер подчеркивает, что Bungie в полной мере осознает, что количество людей, желающих играть и в single player, все еще остается (и будет оставаться) весьма значительным. Сложно с этим не согласиться. Halo — это вовсе не ответ Bungie на Tribes 2 от Sierra, хоть игры и имеют некоторые общие черты. В этом отношении характерен и вид от третьего лица.

Интересны утверждения разработчиков относительно интеллектуальности игрового процесса. Речь здесь, как ни странно, пойдет вовсе не об AI. Дело в том, что выиграет вовсе не тот, кто лучше владеет мышкой. Хотя и это, безусловно, важно. Может кого-то это и удивит, но в Halo придется... думать. Стандартные приемы (прыжки, strafe, постоянная стрельба) здесь не основополагающие, хотя это и не значит, что их можно игнорировать. Секрет заключается в балансе. Динамика, физические характеристики территории и интерактивность окружающей среды — вот на что придется обращать внимание в первую очередь.

Когда мы впервые увидели мультик Halo, мы сразу же отметили реалистичную физическую модель. Даже, пожалуй, не столько реалистичную, сколько проработанную. В этом отношении показательна поездка на джипе. Резкий старт — водитель вжался в сидение. Инерция, как выясняется, — одна из первостепенно важных физических величин в Halo, воздействующая не только на пассажиров, но и, к примеру, на антенну, установленную на машинке. Джип плавно покачивается на поворотах, реагирует на малейшую неровность территории так,





как и должен реагировать в реальной жизни. Разработчики заявляют, что четыре колеса ведут себя вне всякой зависимости друг от друга, главное — детали территории, с которыми они приходят в соприкосновение. Сам Битнер гарантирует, что имеет смысл заинтересоваться Halo хотя бы как гоночным симулятором. Наводит на некоторые размышления, не правда ли? Особенно, принимая во внимание тот факт, что в игре нам предстоит использовать далеко не одно средство передвижения. У людей, кроме джипа, есть еще и танк, а у инопланетян — некая машинка на воздушной подушке и миниатюрный истребитель. Стоит ли говорить, что у каждого альтернативного средства передвижения будут свои индивидуальные свойства и характеристики. Что касается многопользовательского режима игры, то имеет смысл упомянуть о «командной» feature. То бишь, в джип, к примеру, могут набиться до трех человек. Один из них окажется пассажиром, другой — водителем, третий — автоматчиком. Танком могут управлять сразу два человека. Один из них будет заниматься непосредственно управлением, другой — командной башней. И так далее. Между тем, вопросов остается достаточно много.

Физическая модель Halo касается не только джипов и танков, но и вообще всего. Даже вооружения, что вообще большая редкость для игр соответствующего жанра. К примеру, осколок от взрыва гранаты может поцарапать броню героя. В real-time, разумеется. Кстати, это дополнительный плюс в пользу вида от третьего лица.

Размеры мира Halo потрясают воображение. В данном случае речь идет не о 300,000,000 миль, однако не думаю, что мы будем чем-либо ограничены в передвижении. При этом ландшафт кольца чрезвычайно разнообразен. Холмистая равнина, представленная в демо-версии Halo — всего-навсего один из многих типов рельефа. Сражения предстоит вести в горах, густых лесах и даже под водой и под землей. Универсальный движок позволит вдоволь поноситься по гигантской территории и исследовать изнутри заброшенный бункер безо всякой потери качества и производительности. Меняются времена суток и погодные условия. При всем при этом неизвестно, как будет организован игровой процесс. Не думаю, что разработчики, сделавшие свободу чуть ли ни основным достоинством Halo, рискнут разделить его на миссии. Во всяком случае это было бы очень странно. Судя по всему, нас будут мягко «вынуждать» к определенным действиям на определенных участках кольца. Об «ограничителях» пока ничего не сообщается. Таким образом, никаких уровней, никаких заданий, никаких «доступных кусочков территории». В принципе, вы можете делать все что угодно. Возникающие аналогии с RPG и adventure могут считаться вполне оправданными. Судя по всему, по ходу игры нам предстоит не только стрелять, но и общаться с NPC или, как минимум, получать дополнительную информацию, которая каким-то образом будет настраивать нас на дальнейшее прохождение игры. Между тем, мир Halo остается вполне целостным. К примеру, если вы на раннем этапе игры уничтожите командный центр, то последствия сего необдуманного поступка вы неминуемо обнаружите где-нибудь ближе к концу игры. Хотя безвыходных ситуаций при этом возникать не должно. В противном случае хваленая свобода представляется страшноватым хаосом, в котором можно делать сразу все, не делая на самом деле ничего.

Некоторые подробности игрового процесса до сих пор держатся в секрете. Многие из них оказываются предметом настоящих обсуждений разработчиков. В основном споры кипят вокруг искусственного интеллекта. Так, решается, смогут ли враги сдаваться в плен. На мой взгляд, идея очень не плохая, и, возможно, в этом случае стоит говорить не об уровне искусственного интеллекта, а об уровне искусственной психологии. С другой стороны, как ее надлежащим образом следует использовать в такой динамичной игре, как Halo? И что будет, если игрок в пылу сражения не обратит внимания на белый флаг противника? Или его лишат возможности пристрелить сдающихся? Это чревато изрядной долей издевательств со стороны продвинутых геймеров и критиков, которые слово «свобода» воспринимают в буквальном смысле. Именно в смысле возможности уничтожать кого угодно и когда угодно. Обстоятельства не в счет.

Что касается графики, то... что уж тут говорить — расстаралась Bungie. Вместе с Apple, кстати говоря. В рубрике «ХИТ?» нам часто приходится говорить: «Такого вы еще не видели!». Не хотелось бы в очередной раз повторяться, но такого вы действительно еще не видели! Сложно представить что-то более новое, но в то же время столь подходящее для подобной игры. Возможно, Bungie не удастся сделать революционной игры, возможно, даже игровая свобода окажется ущербной, а интерактивность территории окажется пустым звуком, но с графической точки зрения Halo окажется идеальной игрой. В этом я уверен уже сейчас.

На данный момент проект Bungie вызывает у игровых журналистов самые положительные эмоции. По разным причинам. С другой стороны, сложно избавиться от впечатления, что его явно недооценивают. Даже не то что бы недооценивают, а как-то не вполне правильно к нему относятся. Ведь на данный момент разработчики представили на суд публики лишь движок да несколько концептуальных заявлений. В то же время с движком Halo можно сделать вообще любую игру. То, что вы могли прочитать выше — самая последняя официальная версия того, что будет. В результате же может оказаться все что угодно.

СИ *PREVIEW*

Single*Player* vs. *Multiplayer*

С недавних пор multiplayer стал неотъемлемой частью любой игры, в которой только может быть возможен многопользовательский режим. С развитием игрового инета пользователь стал предъявлять достаточно жесткие требования к разработчикам, которые к тому времени окончательно завершили разделение игр на Single Player и Multiplayer. Порой эти два режима в пределах одного продукта могли совершенно не зависеть друг от друга. В последнее же время наметилась вообще весьма странная тенденция создания multipayer-only игр. Неужели так сложно наклепать уровней для того же Starsiege: Tribes 2 и того же Half-Life: Team Fortress Classic, снабдив их каким-нибудь мало-мальски годным сюжетом? И даже, если это сложно, неужели не понятно, что режим одиночной игры — это дополнительный козырь в ее пользу, который реально сможет увеличить объемы продаж? Как ни странно, все объясняется наибанальнейшей модой. Предложение пока не удовлетворяет спрос, а разработчикам в условиях постоянно возрастающей конкуренции просто не хочется терять время, отвлекаясь на создание разных там single'ов. Предвидеть дальнейшее развитие ситуации чрезвычайно просто: рынок скоро насытится multiplayer'ами, восстановится баланс и все вернется на круги своя. Игры будут как Half-Life, в котором, помнится оба режима были идеальны... Halo — ранняя ласточка.

Bob - can he save the world?

Страна ИГР #21(54) Ноябрь 1999







ПРИШЕСТВИЕ *АНГЕЛЬСКОЙ* ПРОВОКАЦИИ

Платформа: PC
Жанр: action/adventure
Издатель: Interplay
Разработчик: Shiny
Ведущий дизайнер/продюсер: Dave Perry
Онлайн: www.messiah.com
Дата выхода: 15 ноября 1999 года

MESSIAH

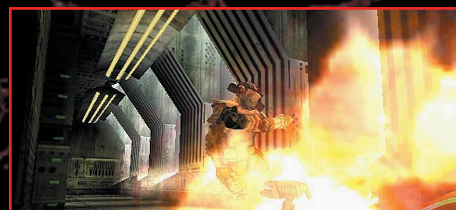












Дмитрий Эстрин

Гений игровой индустрии», как ни странно, вполне сформировавшееся понятие. Гении никак не связаны со сроками, практически не ограниченны в бюджете и вообще у них все хорошо. Кроме всего прочего они делают гениальные игры, которые, как ни странно, изредка выходят и, что самое главное, не обманывают наших ожиданий. Сложность заключается в другом: как определить, насколько тот или иной индивидуум вправе считать себя гением?

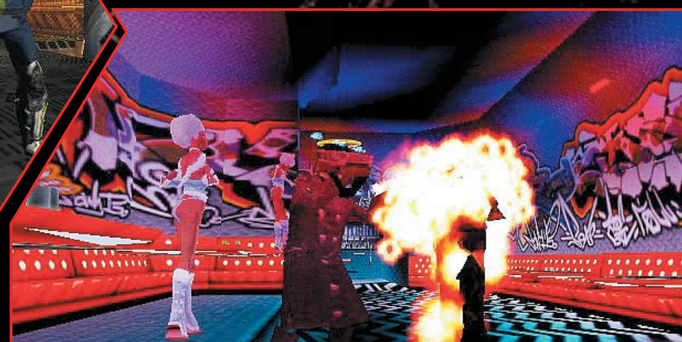


Имя Дейва Перри (Dave Perry) стало по-настоящему популярным, когда игровые журналисты начали терзать очередную сенсацию — революционный, экстраординарный, шокирующий **Messiah** от создателей MDK. Два с половиной года назад, помнится, было очень модно писать preview будущего суперхита на основе непринужденных бесед с Перри. Собственно, подробностей о самой игре было не так уж и много по причине ее полного отсутствия. Была информация о технологических наворотах, которая сейчас вряд ли кого впечатлит, да десяток малопонятных широкой публике концептуальных заявлений. Впрочем, на страницах журналов с неизвестно откуда взявшимися скриншотами, статьи, посвященные Messiah, смотрелись очень заманчиво. После двух месяцев разработки революционное чудо предстало перед взорами изумленных посетителей E3`97. На вполне законный, но малость надоевший вопрос «когда?!», создатели небрежно отвечали: «К Рождеству выйдет...». Напоминаю, шел 1997 год. Это было до кризиса. Это было до того, как в редакции на почетном месте обосновался Dreamcast. Это было даже до того, как вышли Quake 2 и StarCraft. Таким образом, беспечности разработчиков, которые задержали выход игры ровно на два года, остается только позавидовать. Да, кстати, по самым последним данным игра от Shiny увидит свет в конце 1999-го.

Теперь уже не такой революционный, не такой экстраординарный, не такой шокирующий и слегка потускневший **Messiah** производит совсем другое впечатление. Впечатление просто хорошей, слегка скандальной и несколько необычной игры. Хита, конечно, но в случае с **Messiah** это не особенно и важно. Достаточно оригинальный action, в котором сочетаются странный сюжет, странные герои и очень странная концепция, — редкость, но все же не уникальность.

Вообще стремление Shiny сделать игру максимально скандальной можно легко объяснить. Однако, на мой взгляд, это не столько банальная реклама, сколько менее банальное желание выделиться. До сих пор разработчики предпочитали не придавать какое-либо значение религиозным мотивам в своих играх. Проблемы этического характера (а потом и коммерческо-юридического) в этом случае гарантированы. Shiny пошла еще дальше. Даже не самый придирчивый игрок, регулярно размазывающий по стенкам бабушек в Carmageddon и наслаждающийся неосатанистской атмосферой в Quake, почувствует ироничную усмешку разработчиков в **Messiah**. Насмешку над тем, что другие до сего момента старательно обходили стороной. А может быть, никому просто в голову не могло прийти столь непосредственным образом постебаться над... Даже не знаю, как одним словом обозначить то, что разработчики Messiah решили использовать в своей игре в качестве своеобразного бонуса. С другой стороны, понять их можно: нет ничего приятнее, чем влепить пощечину общественным вкусам. А как иначе мож-







но воспринимать игру, в которой самым непосредственным образом сталкиваются хорошо упитанный ангел и отвязная проститутка?

Короче, сюжет **Messiah** таков. В недалеком будущем мир сталкивается с преступностью, коррупцией и всем тем, что принято изображать в подобных случаях. Самые отвратительные явления человеческого общества носят исключительно глобальный характер. Планету нужно спасать. Причем, в срочном порядке. И спасать ее решил не какой-нибудь супергерой с бицепсами и пушкой, а сам Всевышний с помощью ангела, ниспосланного им на землю. Ангела зовут Боб, у него есть крылья и несколько неприятная пухлая физиономия. Именно с ним должен ассоциировать себя игрок. Помнится, нам предлагалась роль земляного червя, но это, по крайней мере, было смешно, главный герой **Messiah** же, признаться, несколько странен...

Еще более странно то, что крылатый херувим практически полностью лишен каких-либо сверхъестественных способностей. Он не может устроить всемирный потоп, наслать на своих врагов чуму или, скажем, пройти сквозь стену. Даже пошлый fireball является для Боба непреодолимой проблемой. Более того, он достаточно медленно бегает, с трудом прыгает и хреново летает. И что еще хуже, он смертен. Shiny сделала из ангела нечто вполне осязаемое и материальное, и, наверное, именно в этом следует видеть необычную задумку авторов. В связи с этим сложно не вспомнить фильм «Майкл», но там в главной роли был обаятельный Траволта с элегантно-непринужденными манерами, а здесь — среднестатистический посетитель яслей, отличающийся от своих коллег наличием пары мало на что пригодных крыльев. Все это, конечно, невероятно оригинально, экзотично и так далее, но в глубине души мне кажется, что вышел маленький перебор. Точнее, он только выйдет, а, значит, самое лучшее еще впереди.





Как же выжить маленькому ангелу Бобу в страшном, враждебном мире? Да, забыл сказать: «небесный подарок» земным населением был полностью проигнорирован. Никто не стал готовиться к спасению перед неминуемым апокалипсисом. Никто не поспешил каяться, исповедоваться и заниматься прочими глупостями, характерными для современников более отсталых эпох. Напротив, каждый продолжает делать свое маленькое, но неизменно грязное дело, не особенно заботясь о последствиях. Так что если какое-то непонятное существо с крыльями будет особенно надоедать со своими проповедями, то его расстреляют из крупнокалиберного пулемета. Впрочем, этому существу грозит та же участь, даже если он надоедать не будет. Так как же выжить маленькому ангелу Бобу в страшном, враждебном мире? На самом деле, есть несколько способов...

Первый — самый простой. Надлежит действовать так, чтобы никто ничего не видел. Недостатки этого способа заключаются в том, что в этом случае мы не сможем далеко продвинуться в выполнении нашей сверхважной миссии. Впрочем, есть у Боба одна способность, которая позволяет обращать достоинства врагов в его собственные. Если играли в Dungeon Keeper, то вы, наверное, уже все поняли. Да, беспомощный херувим может вселяться в тела своих противников. Вне всякой зависимости от того, кто они. Было бы вполне справедливым предположение, что в более сильных врагов вселяться будет сложнее, чем в слабых. Хотя вполне возможно так же, что все будет зависеть от каждой конкретной ситуации. Не стоит забывать, мы имеем дело с игрой от Shiny, компании, которая в свое время разработала MDK. А в MDK, как помнится, все зависело от того, в какую ситуацию нас поставили разработчики. Не самый плохой вариант, между прочим.

Кстати говоря, персонажей много. Достаточно много, чтобы не почувствовать смертельную скуку на половине игры. Около 40 штук. Маленькому Бобу даже предстоит небольшое путешествие по канализационной сети в роли крысы. Но все равно все остается очень и очень непросто. Как мир-то спасать? Верный принцип «замочи их всех!», конечно, очень хорош, но, если им руководствоваться, то мир спасать, наверное, все-таки не нужно, поскольку он в конце концов окажется никому уже не нужен. Собственно, о финальной цели игры до сих пор достоверно ничего не известно, однако понятно, что нашей основной задачей окажется стандартный exploring с открыванием дверей, решением головоломок и отстрелом врагов, когда спрятаться от них уже будет невозможно. И в финале — встреча с антиподом, самим сатаной, который, надо полагать, и является причиной всех земных несчастий. Сами разработчики определяют **Messiah** как смесь Metal Gear Solid, MDK и Quake. А, значит, придется много прятаться и много стрелять. Возможно, иногда от первого лица...

Нам придется путешествовать по гигантским, несколько хаотичным, но в то же время сравнительно логичным уровням с мрачным налетом индустриального дизайна. Чтобы понять, что они будут собой представлять, следует в очередной раз вспомнить MDK. Фактически это гигантские коридоры, прерываемые чередой залов, в которых происходит основное действие. О самом действии мы еще поговорим.

Как несложно понять, вся фишка заключается в многообразии персонажей. Ведь мы можем стать каждым из них! Кто же они? Представители коррумпированной полиции, наркоманы, проститутки, сутенеры, террористы, бандиты, попрошайки и прочие отбросы общества. Собственно, изредка попадаются и нормальные люди, но они выполняют чисто служебную роль. В прямом смысле этого слова. Конечно, перспектива вселения ангела в тело сутенера комуто может показаться неправомерной с этической точки зрения, но об этом мы уже говорили. Сами разработчики хитро заявляют, что **Messiah** — это просто очередная история противостояния добра и зла. Что ж, до поры до времени доверимся им.

Полсотни персонажей — это ничто, если они ничем (за исключением внешности) друг от друга не отличаются и вдо-













бавок к этому ведут себя как примитивно запрограммированные роботы. Уровень AI в **Messiah** все еще остается достаточно высоким, учитывая даже, что разработчики опоздали с выходом на два года. Для того, чтобы понять это, достаточно описания всего нескольких ситуаций, которые, кстати, позволят сделать выводы и о самом уровне игрового процесса. В одном из «залов» за работой представителей пролетариата, передвигающих машины с места на место, наблюдает несколько полицейских. Пока ничего подозрительного они не видят и не слышат, они будут вести себя относительно спокойно, разговаривать друг с другом и прогуливаться по небольшой территории. Цель Боба на данном этапе: найти выход отсюда. Выход есть, только он заперт. Вариантов развития событий несколько. Можно, к примеру, вселиться в тело рабочего. Но это будет полезным, только если вы хотите получше разобраться в ситуации. Рабочий не сможет открыть дверь, и вообще как только полицейские заметят странности в его поведении, они, не раздумывая, начнут палить из своих автоматов. Можно опустить легковую машину на тросе на голову своему товарищу (каков ангелочек! А?). К этому полицейские отнесутся совершенно спокойно: подумаешь, беда большая — обычный несчастный случай. Из подсобного помещения выбежит доктор, который начнет ухаживать за несчастным. Уловив момент, когда полицейские отвернутся, вы можете вселиться в тело доктора, который сможет открыть дверь. С другой стороны, все может быть значительно проще, если вы в самом начале используете тело одного из полицейских. За полицейского играть вообще-то хорошо: у него есть большая пушка. Однако следует учитывать сложную социальную обстановку будущего: выясняется, что легавых очень не любят бандиты. И стоит только полицейскому объявиться в местном Гарлеме, его буквально растерзают в клочья. К обычному же рабочему бандиты отнесутся вполне дружелюбно: все-таки без пяти минут свой парень. Между полусотней персонажей существуют самые разные не однозначные отношения. Всех их объединяет только одно: сильная нелюбовь к пухлым младенцам с крыльями, которые имеют обыкновение вмешиваться не в свое дело. Так что если кто-либо заметит момент вселения, ставшее подконтрольным вам тело будет безжалостно расстреляно. Естественно, и перемещаться в обличии ангела следует крайне осторожно на манер уже упоминавшегося Metal Gear Solid.

Есть, конечно, разные бонусы, серьезно облегчающие жизнь. Активизировав какую-нибудь фиговину, можно, к примеру, приостановить стремительный ход времени и спокойненько пробежать между зависшими в воздухе пулями и ракетами (здравствуй, «Матрица»). Другой power-up действует примерно так же, но все же по-другому. Медлительный младенец получает троекратное ускорение, а, значит, и возможность ускользнуть из лап каких-нибудь озверевших сутенеров и в темной подворотне вселиться в очередного социального урода. Можно также стать невидимым, но тут уж вроде бы никаких пояснений не требуется, все и так понятно.

Чисто теоретически прохождение **Messiah** будет представлять собой практически бесконечный набор самых разных, сравнительно изящных комбинаций. Комбинации эти будет характеризовать, прежде всего, разнообразие. Предполагается, что свойства и способности полицейского будут отличаться от качеств проститутки. Sorry за двусмысленность...

О том, что суть **Messiah** с технологической точки зрения, два года назад говорили очень много. Восторженные эпитеты и малосущественные подробности сейчас кажутся очень смешными. Впрочем, многие до сих пор приходят в восхищение при созерцании физиономии Боба. Что в ней находят, непонятно. Нет, я, конечно, понимаю — качество детализации, проработки и все такое — но меня значительно больше интересует здесь, зачем оно такое противное. Но речь все-таки не о Бобе, а о технологиях. Что же в них такого реально крутого, что было бы достойно нашего внимания? Начнем с того, что требования к компьютеру будут чрезвычайно гибкими. Причем не так, как делают в последнее время отдельные любители (хотите играть на P200? Пожалуйста — вот вам двадцать пять растянутых пикселей, тормоза и глюки...). В конце концов, движок был создан в 1997 году. В такой ситуации не может не интересовать, насколько он будет отвечать современным требованиям. Не буду лишний раз пугать, движок создавался с большим опережением по времени, так что можно не опасаться неприятных встреч с неприятными архаизмами. Насколько он революционен сейчас и насколько он был революционен тогда, ничего сказать не могу, да это и не так уж важно. Важно то, что, если вы запустите Messiah, скажем, на P200, то тормозить игра не будет. Графика же будет значительно лучше, чем в играх, выходивших в то время, когда P200 считался hi-end'ом, хоть и значительно хуже, чем в том же **Messiah** на Pentium III с подобающим случаю акселератором. Об остальном говорить, в принципе, не имеет смысла. Картинки перед вами. Кстати, на официальном сайте игры разработчики вывесили трехмерные скриншоты. Говорить о том, что они представляют, как говорил один герой Стругацких, «все равно что стакан кому-нибудь описывать или, не дай бог, рюмку».

В принципе, о **Messiah** можно писать в каждый номер. В том числе в рубрику «ХИТ?», репортажи, интервью со словоохотливыми разработчиками и т.д. Примерно каждую неделю появляется новая информация, которая кажется чрезвычайно важной. Сами же разработчики ведут себя как дети. Возьмем, к примеру, такую важную вещь, как интерактивность. Согласитесь, от ее уровня целиком зависит сам игровой процесс, новые свойства персонажей, дизайн, возможно, даже сам движок. Теперь представьте себе такую ситуацию. У разработчиков спрашивают, существует ли возможность в **Messiah** прокатиться на каких-либо транспортных средствах. В ответ — долгая пауза и тихий ответ: «Мы все еще думаем об этом.» Господа, не забудьте игру выпустить, пожалуйста!

СИ REVIEW



В СТИЛЕ HEAVY METAL





HEAVY METAL F.A.K.K. 2







Платформа: PC
Жанр: 3D-action
Издатель: GOD
Разработчик: Ritual Entertainment
Онлайн: http://www.godgames.com
Дата выхода: весна 2000 года



Дмитрий Эстрин

Некоторое время я был в затруднении. Никак не мог разобраться в том, что такое Heavy Metal: F.A.K.K. 2. С одной стороны, это будущий хит. С другой стороны — полный провал. Вне всяких сомнений, это нечто окончательно гениальное. Но нельзя не признать, что разработчики в открытую над нами издеваются. Вроде бы игра разрабатывается хорошая. Но, на самом деле, может получиться все что угодно. Решив, что у меня творческий застой, я посовещался с коллегами. «Ну там девка такая с пушкой бегает — собирается Ларе Крофт надрать задницу,» — одна из самых зрелых мыслей, полученных в результате общения. С целью получения хоть какой-то информации связался с нашим общим корешом Levelord'ом, который назвал меня «комрадом», рассказал пару анекдотов с собой в главной роли и попросил прислать еще парочку номеров «Страны Игр» с его физиономией, растянутой на полторы полосы. «А ведь этот человек разрабатывает игру...» — подумал я и вдруг сразу все понял.



Собственно, понимать, на самом деле, нечего. Ответьте мне на один вопрос: что можно ожидать от вполне взрослых и даже частично бородатых людей, которые всей душой любят пиво, женщин, Led Zeppelin, но при этом остаются самыми настоящими детьми и вдобавок ко всему со свойственной им непосредственностью разрабатывают компьютерные игры? Самый правильный ответ: **Heavy Metal: F.A.K.K. 2.** Чудовищный, абсурдный, ни на что не похожий проект. Вдобавок ко всему 3D-action. С женским персонажем в главной роли. Фанаты Tomb Raider помолчите! Как говорил Остап Бендер, «эта девушка не про вас».



Наверное, стоит начать с того, с чего, собственно, все началось. Виновником торжества стал, как ни странно, не Levelord, а Кевин Истман (Kevin Eastman), создатель одноименного мультфильма и главный редактор журнала Heavy Metal. Он неожиданно решил сделать компьютерно-игровое продолжение своего «телешедевра» и продал лицензию на создание **Heavy Metal: F.A.K.K. 2** Ritual Entertainmnet. Почему именно Ritual? Представьте себе, этот вопрос неоднократно задавали и Кевину. Почему-то создатель культово-бредовых «Черепашек-Ниндзя» отвечал исключительно нецензурными словами. Наверное, от избытка чувств. Общий смысл сводился к тому, что более крутых ребят, чем в Ritual, он в жизни своей не встречал. Господа из этой конторы были названы самыми отвязными профессионалами своего дела, лучше которых никто не способен справиться со сверхважной миссией.



Как ни странно, отвязные профессионалы подошли к делу вполне серьезно. Первым делом они лицензировали движок Quake III. А потом, что самое странное, действительно занялись разработкой игры. И на данный момент даже достигли определенных результатов. Таких, что **Heavy Metal: F.A.K.K. 2** даже демонстрировался на E3`99 и ECTS`99. Впечатлений масса, но слов, которые могли бы надлежащим образом их отразить, на самом деле в природе не существует.

Начнем, пожалуй, с главной героини. Собственно, Ritual поневоле пришлось оказаться неоригинальными. Дело в том, что главная роль в фильме **Heavy Metal: F.A.K.K. 2** была озвучена моделью «Пентхауса» Джулией Стрейн, которая, кстати говоря, по совместительству приходится женой Кевину Истману.









Думаю, ребята из Ritual не особенно сильно сопротивлялись сотрудничеству с Джулией, для которой помимо озвучки нашлась масса интеллектуальной работы. Перво-наперво с девушки сняли мерки, дабы создать ее полигонное воплощение. Говорят, что в процессе этого занятия Джулия Стрейн сказала: «Я надеру задницу Ларе Крофт!». Что она имела в виду, не очень понятно, но буду откровенен — с полигонами на модельку главной героини разработчики явно пожадничали. Кроме подобающего случаю бюста у девицы в общем-то ничего больше и нет. Однако тем важнее оказалась миссия Джулии Стрейн, которая вдобавок ко всему активно продвигала продукт в плане промоушена.



Разработчики **Heavy Metal: F.A.K.K. 2** чувствуют себя вполне уютно в свете любой возникающей задачи. Даже шлифовка игровой вселенной по Кевину Истману (не самая простая работа, между прочим) прошла относительно благополучно. Правда, разработчики поняли свои задачи как чересчур простые — создание различных типов существ, которые бы не противоречили игровому технофэнтези. Иначе говоря, к **Heavy Metal: F.A.K.K. 2** подойдет результат даже самой дикой дизайнерской мысли. Такой, к примеру, как гоблин в солнечных очках и с плазменной пушкой. Впечатление остается несколько странное, но, наверное, разработчики этого и добивались.

Не будем уделять много внимания ответу на глупый вопрос: «Почему вид в игре будет от третьего лица?» Понятное дело: только для того, чтобы игрок мог постоянно любоваться фигурой Джулии Стрейн. Как я уже говорил, на данный момент лично меня она не особенно впечатляет, но возможно, в конце концов разработчики пожертвуют на главную героиню пару лишних сотен полигонов. Однако дело даже не в этом, а в том, как нам в **Heavy Metal: F.A.K.K. 2** будет играться с камерой от третьего лица. Не хотелось бы проводить аналогии с Tomb Raider, но придется последовать примеру разработчиков, которые позволяют себе весело смеяться над творением Core Design. Ritual Entertainment предпочли обратиться к другой трехмерной игре, в которой динамичная камера вела себя так, как нужно игроку. Речь идет о Zelda: Ocarina of Time на Nintendo 64, представляющий чуть ли ни единственный пример рационального использования вида от третьего лица. С одной стороны, камера достаточно интеллектуальна, чтобы забыть о ней на время выполнения простейших действий, с другой — игрок в любую секунду нажатием одной кнопки способен установить ее в нужное положение. Кроме всего прочего, используется чрезвычайно удобная система «камера — интерактивный объект», позволяющая вполне уютно чувствовать себя в игре, когда требуется что-либо использовать или разглядеть поближе. Короче говоря, в этом отношении **F.A.K.K. 2** нас сильно порадовал.

По ходу игры Джулии Стрейн придется не только стрелять и скакать через препятствия. Вам встретится масса NPC, с каждым из которых можно (а иногда и нужно) будет пообщаться. По крайней мере, сюжет будет раскрываться самым что ни на есть адвенчурным образом. Сами разработчики даже говорят о неких ролевых элементах. В чем они заключаются, честно говоря, не очень понятно, но попытки разнообразить игровой процесс вполне очевидны.

Ritualistic Entertainment осмелились даже замахнуть-







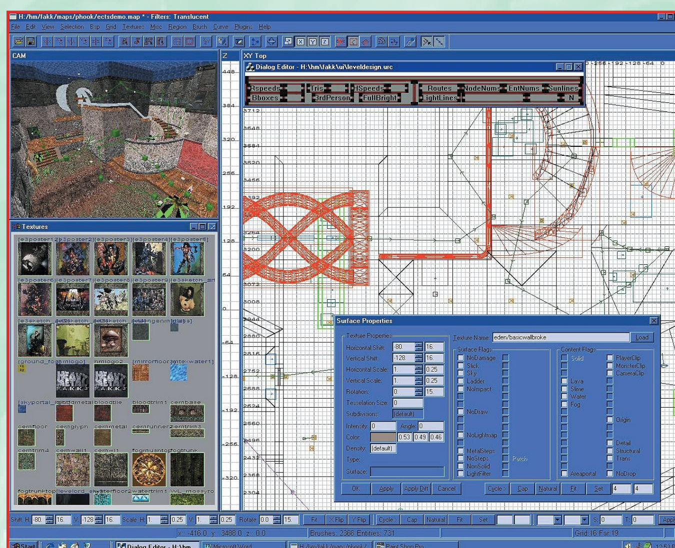


ся на саму систему боя, которая, кстати, не особенно изменилась со времен Quake. Дело в том, что Джулия может использовать сразу два вида оружия. То есть по одному для каждой руки. В одной, к примеру, будет автомат, а в другой — какая-нибудь базука. При этом существует возможность атаковать противника самыми различными способами: избивать ногами, долбить прикладом по морде и зашвыривать интерактивными объектами. Авторы игры говорят, что самая суть была частично позаимствована из приставочных файтингов, в частности из Tekken и Street Fighter. И суть эта заключается в том, что в **Heavy Metal: F.A.K.K. 2** в сражении с противниками можно применять комбы. На данный момент представить себе все это достаточно затруднительно, говорится, что в зависимости от того, какие комбинации клавиш мы используем, главная героиня будет применять самые разные типы атак. В принципе, в этом случае **F.A.K.K. 2** превратится в некое подобие трехмерного файтинга. Что, на самом деле, не так уж и плохо, по крайней мере, необычно.

Дизайн **Heavy Metal: F.A.K.K. 2,** как минимум, странен. Все, в принципе, достаточно красиво (а иногда и очень красиво), но время от времени возникает ощущение, что движок Quake III использован как-то не так. Минимализм, конечно, явление в среде игровых дизайнеров модное, но вряд ли прием этот настолько универсален, насколько считают разработчики **F.A.K.K. 2.** С другой стороны, сильно прикалывает обилие сексуальных мотивов на уровнях (там, кстати, есть один такой — из женских грудей ;-)), фирменные монстры и мультики на движке a la Sin.

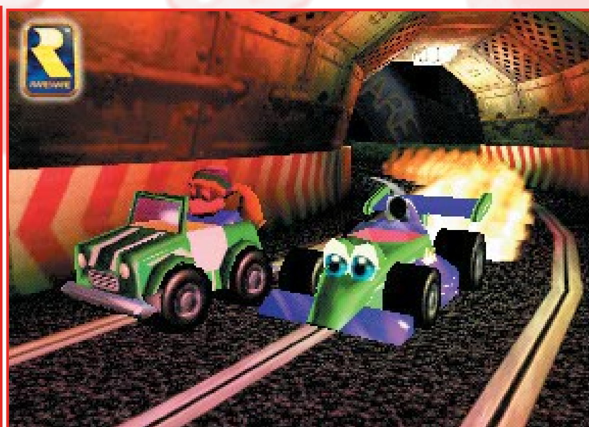
У меня есть такая уверенность, что игра должна получиться хорошая. Не гениальная, не революционная, а именно хорошая. Не хотелось бы преувеличивать значение **Heavy Metal: F.A.K.K. 2,** но то, что игра станет культовой в определенных кругах геймеров из-за своей хулиганской сущности, оригинальности и неожиданности, сомневаться не приходится.

СИ PREVIEW



DONKEY KONG 64





Платформа: Nintendo 64
Жанр: 3D-платформер
Издатель: Nintendo
Разработчик: Rare
Количество игроков: 1, в мини-играх до 4
Онлайн: www.rareware.com
Дата выхода: 22 ноября 1999

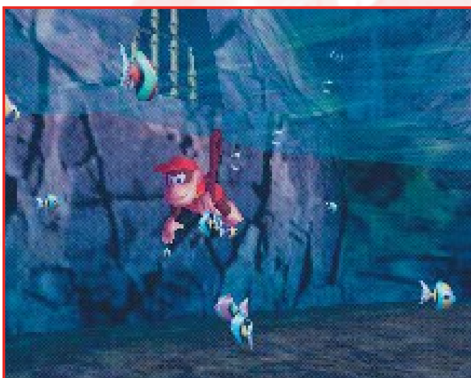
Сергей Овчинников

Нынешний год для игровой индустрии представляет собой нечто вроде знаменитой советской перестройки. Год, когда жизнь бурлит, события, анонсы и самые сенсационные новости лавинообразным потоком извергаются со страниц журналов и интернетовских страничек. Впрочем, вся эта суета и неразбериха по большей части на реальный расклад сил в этом родном текущем году практически не влияет. Фактически все это титаническое сражение игровых компаний — спор за шкуру неубитого медведя, то есть рядового геймера. Что он выберет в новом году — это и только это заботит сейчас основных производителей игровых приставок, да и ведущие игровые издательства, кстати, тоже. В сложившейся ситуации, когда основные девелоперские силы и главные таланты ведущих компаний уже задействованы в проектах на консолях следующего поколения; как в Sony, так и в Nintendo ведущая роль сегодня отдана командам талантливым, но всегда прежде находившимся в тени основных подразделений. Polyphony Digital готова выпустить далеко не шедевральную версию Gran Turismo 2, которая, по всей видимости, станет лишь своеобразной «демо-версией» будущей GT2000 на PlayStation2, а вообще доселе неизвестная команда «где-то внутри Sony» намерена поразить игроков высокобюджетной RPG Legend of Dragoon (с ней вы сможете ознакомиться в следующем номере журнала). То же самое и у Nintendo.

Как всегда, компания решила сконцентрировать все свои усилия этой осенью лишь на одном игровом проекте. Вроде бы обещавший стать суперхитом Perfect Dark в связи с явлением миру мегапроекта **Donkey Kong 64** был отложен до весны, в результате чего всем владельцам N64 было ясно сказано, какую единственную игру они обязаны купить себе на Рождество. **DK64** — проект крупный, как, впрочем, и любая из центральных нинтендовских игр. Количественный недостаток игр в собственной библиотеке Nintendo традиционно заменяет глобальностью, масштабностью и разнообразием единственного шедевра. Зачем продвигать десяток игр одновременно, когда можно создать одну, но зато очень хорошую, раскрутить ее многомиллионной рекламной кампанией и продать в результате в десять раз больше? Вся история Nintendo 64 (да и прошлых Nintendo`вских платформ) полностью соответствует этому откровению. На этот раз роль спасательного круга для Nintendo 64 выполняет, как и ровно шесть лет назад в год выхода **Donkey Kong** Country на SNES, английская студия Rare.

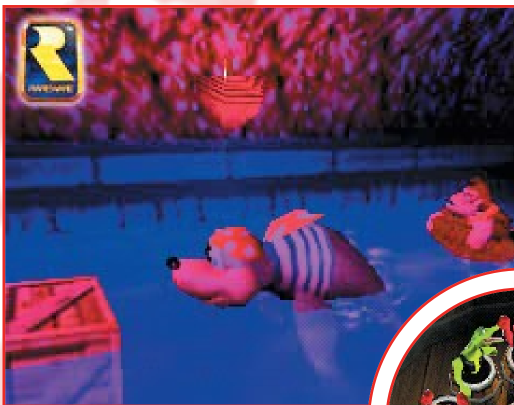
Nintendo собирается сделать из возвращения на 64-платформу одного из самых популярных своих персонажей настоящее событие и совершенно серьезно утверждает, что новый DK сможет переплюнуть в плане популярности и уникальную Zelda: Ocarina of Time, проданную за прошедший с момента ее выхода год в количестве, несколько превышающем 7 миллионов экземпляров. О планах разработки **DK64** было известно еще задолго до анонса Perfect Dark и даже, кажется, еще до выхода Golden Eye. При этом в общих чертах с самого начала было ясно, что же будет представлять собой эта неординарная игра. Так уж повелось, что игра с Mario начинает жизненный путь приставки, в то время как DK, скорее, знаменовывает собой громкий и мажорный финал ее жизнедеятельности. Точно так же получилось и на этот раз — **Donkey Kong 64** в первую очередь покажет пользователям приставки продолжающуюся ее поддержку самыми талантливыми командами разработчиков, а также постарается предотвратить покупку неосторожными игроками Sega`вского Dreamcast. Вдобавок ко всему, Nintendo даже планирует выпустить специальную полупрозрачную модель Nintendo 64, которая выполнена в ядовито-зеленой



















палитре и будет продаваться в комплекте с игрой (в желтом картридже) и модулем расширения памяти (который, кстати, будет поставляться и к обычной коробке с **DK64**) — всего примерно за 130 долларов, что делает покупку такого подарочка весьма привлекательной. Маркетинговая кампания Nintendo для раскрутки DK64 оценивается где-то в 12-15 миллионов долларов, так что шутки в сторону. Так что же это за проект такой, что сама Nintendo (компания, которая в хороших играх толк знает) готова опереться на него и только на него в самый ответственный сезон?

DK64 — это Mario 64, а скорее даже Banjo-Kazooie с заметно похорошевшей графикой, огромным количеством персонажей, безумным числом разнообразных уровней и секретов и уж совершенно не поддающимся осмыслению игровым процессом. В главной роли — разумеется, сам **Donkey Kong**, главная звезда самой первой крупной игры великого Miyamoto образца конца семидесятых. Компанию ему составляют как давно известные герои трех частей DK Country, так и парочка совершенно новых персонажей. Разумеется, каждый из них традиционно снабжен радикально отличающимися возможностями, которые позволят каждому герою открывать в доступных для всех героев уровнях новые секреты. Так Lanky Kong может поражать врагов своими чрезмерно длинными, да еще и свободно вытягивающимися лапами, Chunky Kong с легкостью передвигает и перетаскивает тяжести, между делом стреляя по врагам из своего ананасового пистолета, ну а милашка Tiny Kong благодаря своему невысокому росту способна проникать в такие места, куда другие крупные обезьяны добраться не в состоянии, а ее клевые косички служат неплохим оружием. Последний герой позаимствован ребятами из Rare из последней хитовой гоночки Diddy Kong Racing — его отличительной особенностью является высокая скорость передвижения.

Игровой процесс основан на том, что каждому из игроков предлагается не только проходить уровни всевозможными персонажами, но и действовать ими поочередно, чтобы открывать все новые и новые уровни. В **DK64** недостаточно будет просто пройти игру одним из героев (это, кстати, просто невозможно) — придется искать пресловутые двести бананов, а именно столько их спрятано в восьми различных игровых мирах, причем каждый из героев имеет доступ лишь к сорока из них. Арифметика подсказывает, что каждый из уровней позволяет одному отдельно взятому герою добыть лишь пять искомых бананчиков.

Подход Rare к созданию платформеров известен давно. Если головное подразделение Nintendo предпочитает отточенный игровой процесс графическим красотам и необычному дизайну, то англичане в каждом своем проекте отрываются по полной программе в графическом дизайне. **DK64** — не исключение. Невероятный, совершенно безумный дизайн проглядывает с каждого скриншота, охватывает вас после просмотра каждого видеоролика. Розовые свиньи, раскидистые пальмы, подземные гонки в угольных вагончиках по извилистым рельсам с попутным сбором монеток, бананов и Бог знает еще чего прямо в стиле Индианы Джонса, невероятные по размерам и зубастости боссы, неуклюжие «обыкновенные» враги, яркие ядовитых оттенков краски — все это превращает каждую минуту, проведенную с **DK64** в своеобразное приключение в стенах сумасшедшего дома. С технической точки зрения прогресс Rare не заметить невозможно. Во-первых, благодаря приобретенной разработчиками дополнительной памяти (модуль на 4 МБ включен в комплект поставки и совершенно необходим для запуска игры) текстуры стали четче, сложность объектов хоть возросла и незначительно, но зато серьезно увеличилось их количество, и вдобавок ко всему, в движок была встроена совершенно уникальная система цветного освещения, позволяющая добиться от N64 графики, вполне сопоставимой со среднего качества игрушкой на Dreamcast. И это на платформе, на которой и скорость вывода картинки в 15 кадров в секунду считалась приемлемой.

Donkey Kong 64, при вложенных в этот проект средствах и усилиях крупной и весьма талантливой команды разработчиков, без сомнения, представляет для нас особый интерес. Противопоставление воистину шедевральной Zelda здесь, конечно, навряд ли уместно, да и превзойти финансовые результаты последней на N64 игры Miyamoto английским кудесникам навряд ли удастся. Но кто после такого успеха скажет, что Donkey Kong – это пустой звук? Похоже, что и на этот раз нас ждет очередной сильный проект. Не пропустите премьеру – она уже совсем близко...

СИ PREVIEW

ODDWORLD: MUNCH`S ODDYSEE

Платформа: PlayStation2, PC
Жанр: 3D-Adventure
Издатель: GT Interactive
Разработчик: Oddworld Inhabitants
Онлайн: www.oddworld.com
Дата выхода: Осень 2000





Сергей Овчинников

Сериал Oddworld — явление в мире видеоигр совершенно уникальное. Его появление пару лет назад практически ниоткуда поразило критиков и скептиков до глубины души своей неординарностью и своеобразным капельку нагловатым рекламным напором. Свежеобразованная под шапкой могучей и бурно разраставшейся тогда GT Interactive студия под названием Oddworld Inhabitants умудрилась наобещать в своей новой игре такого, что журналисты даже поначалу терялись, к какому жанру все это относить. При этом совершенно благоразумно ни скриншотов, ни играбельных демо-версий до поры до времени никому не показывалось. А обещалась совершенно невероятная по концепции игра, обладающая полноценной ролевой системой, обходящейся без надоедливых столбиков цифр, прогрессивная система AI, позволяющая выстроить в игре сложную систему социальных взаимоотношений — и все это вопреки моде в совершенно плоской двухмерной игрушке, помещенной в какой-то совершенно невероятный сумасшедший мирок, наводненный самыми странными существами, когда-либо появлявшимися в видеоиграх. Как легко тогда мы все проглотили наживку! В результате, как водится, получили нечто, очень мало напоминающее первоначальный образ, сформированный Oddworld Inhabitants в нашем воображении. Впрочем, все свои обещания разработчики, как это ни парадоксально, выполнили. Просто идея включения всех этих невероятных нововведений в относительно стандартный платформер оказалась по меньшей мере шокирующей. Oddworld: Abe's Oddysee оказалась в результате вполне традиционной, но очень качественной игрой, с великолепным дизайном, сложным и совершенно живым миром. Впрочем, сегодня выясняется, что это было только первым шагом в титанической программе разработчиков...

С самого начала Oddworld Inhabitants утверждали, что намерены выпустить целых пять частей основного сериала **Oddworld** и бессчетное количество разного рода дополнений и игрушек побочной сюжетной линии. Учитывая то количество денег, которое вложила компания GT в небольшую студию, несложно было догадаться, что созданием старомодных платформеров дело не ограничится. Каждая новая серия игры должна все глубже погружать нас в удивительный **Oddworld** и совершать очередной качественный скачок в игровом процессе. Первая серия таким образом превращается в своеобразный ознакомительный этап, за которым должна последовать новая, по-настоящему оригинальная игрушка. Именно ею должен стать новый проект Oddworld Inhabitants — **Munch`s Oddysee**. Выпущенный совсем недавно Abe`s Exoddus больше подходит на роль add-on`а или expansion pack, вторая же серия ознаменуется пришествием нового главного героя. **Munch`s Oddysee** разрабатывается для игровой системы нового поколения PlayStation2, а также, по выражению разработчиков, «для мощных персональных компьютеров, которых еще не существует». Иными словами, современный уровень компьютерной графики, предоставляемый 3D-акселераторами сегодняшнего дня, создателей игры пока что не устраивает. Свое прежнее нежелание работать с 3D-графикой Oddworld Inhabitants также весьма разумно объяснили желанием показывать на экране реалистичный живой мир, а не вечно разваливающиеся несколько десятков полигонов с убогими текстурами. Мощь же PlayStation2, по мнению разработчиков, вполне позволяет достичь именно того уровня графики, который соответствует их потребностям. Для чего же потребовалась им такая полигонная производительность. Перво-наперво, и это вовсе не секрет, мир **Munch`s Oddysee** будет полностью трехмерным, причем в игре мы сможем увидеть как множество подземных баз, фабрик и пещер, так и получим возможность погулять под открытым небом по лесам и полям. Уже на первых скриншотах (которые, скорее всего, сделаны из какого-нибудь мощного 3D-редактора, поскольку вероятность того, что Oddworld





Inhabitants уже располагают development kit`ами PS2 весьма невелика) отчетливо проступает такая детализация, которой мы пока в реальных 3D-проектах еще не видели. Впрочем, уже на этих ранних, скажем так, концептуальных скриншотах видно, к сожалению, и то, что подобно большинству игровых проектов на PlayStation2 игровой мир в **Munch`s Oddysee** страдает от некоторого однообразия текстур и собственно объектов, но зато предлагает вниманию игрока огромное их количество. Сто елочек — пожалуйста, тысяча — нет проблем. Осталось только выяснить, что нам делать с этой тысячей елочек...

Уникальной особенностью **Munch`s Oddysee** является то, что в новой игре уже давно знакомый нам Abe и центральный персонаж Munch будут доступны игроку одновременно. При этом сам Abe, похоже, по сюжету является невольным участником и даже виновником злоключений нового героя, и их взаимоотношения, по крайней мере, поначалу, остаются крайне напряженными. Тут-то наше внимание и привлекает серьезным образом переработанная и обновленная система Gamespeak. Напомню, что в первой части игры при помощи Gamespeak главный герой получал возможность общения с другими игровыми персонажами, когда практически на каждую свободную от непосредственного управления героем кнопку на джойстике приходилось то или иное слово, звук или фраза. Для того же, чтобы найти взаимопонимание не только между двумя главными героями, но и огромным количеством новых персонажей, в **Munch`s Oddysee** вам придется немало попотеть. Новые герои будут разговаривать на разных языках, а многие из них вообще в состоянии воспринимать исключительно музыкальные композиции. Большая часть известных уже всем монстров вернется в новую игру, однако многие из них будут снабжены новыми способностями и оружием, вдобавок ко всему в игровом мире появятся всевозможные автомобили, вертолеты и даже морские суда. Которыми, разумеется, в стиле последних вседозволяющих игровых жанров можно будет беспрепятственно управлять, быстро перемещаясь из локации в локацию, попутно испепеляя толпы врагов. Еще один реверанс в сторону RPG (причем самой высшей инкарнации этого жанра, представленной такими шедеврами функциональности игрового мира, как Ultima IV или Daggerfall) заключается в возможности использования абсолютно любого предмета, который вы только сможете найти в Oddworld. Подобный подход без ограничения свободы игрока немного опасен, впрочем — это именно то, о чем мечтают многие фанаты.



Не стоит и упоминать, что создатели **Munch`s Oddysee** весьма впечатлены возможностями, предоставляемыми PlayStation2, в особенности объемами доступной памяти (согласно их заявлениям, игра будет занимать по меньшей мере 4-5 Гб, что соответствует примерно 7-8 стандартным CD или 4-5 Dreamcast`овским GD-ROM) и предоставляемой им возможностью сделать-таки свои выдающиеся видеоролики для **Munch`s Oddysee** в формате MPEG-2. На сегодняшний день **Munch`s Oddysee** является одним из немногих проектов на только что родившейся на свет платформе PlayStation2, который по-настоящему интересен и совершенно заслуженно привлекает к себе внимание журналистов. И единственной многообещающей американской игрой на PS2, что также немаловажно. Пусть судить об его окончательных качествах пока слишком рано, а выставленные разработчиками на всеобщее обозрение скриншоты пока далеки от того уровня графики, который будет представлен примерно спустя год в финальной игре, безусловный талант Oddworld Inhabitants позволяет надеяться на появление будущей осенью по-настоящему свежей и интересной игры. На самой новой и совершенной приставке. Большего подарка Sony, да и всем безропотно ожидающим чуда игрокам отыскать невозможно.

СИ PREVIEW





Платформа: Dreamcast
Жанр: RPG
Издатель: Sega
Разработчик: Sega
Онлайн: www.sega.co.jp/dreamcast/software/arcadia
Дата выхода: 2000 год

ETERNAL ARCADIA







Споры о непрекращающемся застое в жанре японской RPG все не затихают, в то время как их производители на это все чихают и продолжают анонсировать различные произведения, мало чем отличающиеся друг от друга. И к такому положению дел мы уже все давно привыкли и просто считаем, что даже небольшое отличие уже можно считать крупным шагом вперед.

Борис Романов

Так вот, анонсированная в июне этого года первая классическая RPG от самой Sega на свой родной Dreamcast, получившая в конце концов странное название **Eternal Arcadia** (чем им не понравился первоначальный вариант с Project Ares?), вся состоит из этих небольших отличий, что, собственно говоря, и привлекает к ней особое внимание. Ее действие протекает не там, где это общепринято. Ее героями движут совсем не те мотивы, к которым мы уже привыкли. Ну и так далее.

Естественно, привлечению нашего внимания совсем не мешает и тот факт, что ее разработкой сегодня занимается команда, за плечами которой стоят такие хиты, как классическая RPG Phantasy Star, стратегическая RPG Dragon Force и культовая (в Японии), если так можно сказать, «ролевуха» Sakura Wars. Другое дело, что к производству настоящих продолжений этих трех известных игр авторов Eternal Arcadia почему-то не допустили. Но будем надеяться, что это они сами отказались от такого предложения, объясняя это тем, что они слишком амбициозны и талантливы и просто больше не хотят работать над какими-то дурацкими сиквелами, которые по заведенной традиции должны на 90% повторять породившие их игры.

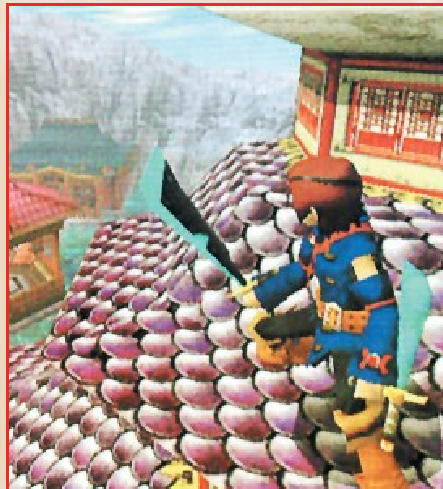
Однако, перед тем как перейти к описанию самой игры и расставить по полочкам все составляющие ее предполагаемого в будущем успеха, стоит отметить одну неприятную для всей нашей редакции деталь. Мы до сих пор не уверены в том, что Sega собирается делать из доброй, красивой и очень нужной для владельцев Dreamcast`a RPG под названием **Eternal Arcadia** настоящий хит. И почему это происходит, мы просто не знаем. Ведь на самом деле даже невооруженным глазом видно, что она заслуживает и высокого бюджета, и крупномасштабной рекламной кампании, и, в конце концов, хотя бы собственной странички в Интернет. Но ни первого, ни второго, ни даже третьего Sega этой игре пока не предоставила. Быть может до этого у нее просто руки пока не дошли? Будем надеяться, что все обстоит именно таким образом.

Ну да ладно, мы здесь не о маркетинговой политике решили поговорить, а об игре, причем явно достойной помещения в рубрику «Хит».

Итак, еще с самого первого ее анонса было ясно, что **Eternal Arcadia** может стать чем-то действительно особенным. И все потому, что все ее действие было перенесено









разработчиками с грешной земли на, так сказать, небеса. Если же быть точнее, то на парящие в этих небесах острова, сообщение между которыми осуществляется, естественно, с помощью летучих кораблей. Прямо скажем, такой RPG мы еще никогда не видели. А вот мечтали о ней давно, причем еще с появления летучих кораблей в сериале Final Fantasy, но это уже к делу не относится.

События **Eternal Arcadia** будут происходить в то время, когда в ее мире наступила так называемая «эпоха открытий». Так же, как и в свое время в нашем реальном мире, жители мира EA наконец-то получили возможность путешествовать и начали активно пользоваться новоприобретенной возможностью. Естественно, на этой революции решили нагреть руки различные криминальные элементы, в данном случае пираты. К моменту же начала игры в криминальном мире **Eternal Arcadia** уже сформировались 2 мощные группировки Black Sky Pirates и Blue Sky Pirates. Первые грабят всех без разбора, а вторые только богатых. И естественно, наши герои будут принадлежать ко второй, более романтически настроенной группировке (это же японская интерактивная сказочка, то есть, извините, RPG, а не какой-нибудь американский симулятор пиратов).

Начинается же **Eternal Arcadia** с того, что корабль двух главных героев вступает в схватку с летучим кораблем контрабандистов и берет его на абордаж. Однако обычная для Blue Sky Pirates схватка с врагами перерастает в нечто большее, а именно в начало увлекательного путешествия. Все дело в том, что именно на борту вражеского корабля наша команда находит и спасает из рук преступников третью героиню, из-за которой, собственно говоря, и начинается весь сыр-бор. А дальше? Дальше вы можете включить свое воображение и додумать все сами, благо истории в японских RPG отличаются друг от друга лишь малозначительными деталями (но о них мы пока ничего не знаем). Точно так же мы не можем пока сказать ни слова о боевой системе, которую Sega решила применить в своей новой игре. Нет, какие-то интересные значки в углу экрана, свидетельствующие об использовании в EA какого-то невиданного ранее интерфейса, может увидеть любой. Но вот объяснить его возьмется далеко не каждый.



Но совсем не из-за этого **Eternal Arcadia** привлекает к себе наше особое внимание. История и герои в японской RPG, естественно, играют основную, но далеко не самую главную роль. На самом деле главным слагаемым успеха любого японского ролевика являются те чувства, которые они у нас вызывают. В данном же конкретном случае от одного лишь просмотра демо-ролика и нескольких скриншотов становится предельно ясно, чего хотели добиться авторы **Eternal Arcadia**. Цель их была проста и благородна: воссоздать в 3D классическую японскую RPG времен ее расцвета, который, если кто подзабыл, пришелся на начало 90-х годов. И стоит сказать, что своей цели они уже достигли. Причем достигли они ее намного лучше других создателей RPG, которые выбивали до последнего момента из нас ностальгическую слезу лишь присвоением своим отсталым ролевикам популярных имен из их славного прошлого.

Ну и напоследок стоит добавить, что те скриншоты, которые вы видите перед собой, не могут, к сожалению, передать, насколько красиво, хотя и все еще довольно сыро, выглядит на данный момент эта игра в действии. Жаль, конечно, что на нее Sega не потратит даже десятой части бюджета Shenmue, но талантливые разработчики всегда смогут найти выход из подобной ситуации. И пусть в следующем году эта игра будет лишь четвертой в списке «больших RPG» от Sega (после вышеназванной Shenmue, Phantasy Star Online и Sakura Wars 3), лично я полностью уверен в том, что в нем она не затеряется.

СИ PREVIEW

ЭКСПЕРТ: Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolser@gameland.ru)

УЛЬТИМА 2



В недавнем пресс-релизе, извещающем об успешном продвижении Ultima Online 2 (год в работе, предварительная дата выхода — лето 2000), Origin Systems (www.owo.com) преподнесла пару сюрпризов.

Первый — Ричард Гарриот (Лорд Бритиш) не будет продюсером **UO 2**, поскольку занят скорейшим завершением **Ultima IX: Ascension**, а после этого и вовсе займется иным, еще не объявленным проектом. Новость удивительная, учитывая, что именно его концепция «игр-миров» легла в основу всех онлайновых Ультим, что в итоге подвигло Origin первой среди разработчиков полностью отказаться от производства однопользовательских продуктов. Кто бы мог подумать, что в самый ответственный момент Лорд Бритиш покинет корабль...

Прогнозировать последствия второго «сюрприза» и вовсе затруднительно. Объявлено, что за анимацию, монстров, концепцию игровых персонажей будет отвечать студия HBO во главе с Тоддом МакФарлейном (**http://hbo.com**). Ему лично также поручено разработать и сюжетную основу. Не улавливаете, в чем видится мне проблема? Ну что ж, возможно не все слышали о HBO и МакФарлейне...

А я вот и слышал, и видел — вон на полке стоит парочка кассет с их продукцией (м/ф «Дюймовочка», «Золотой Гусь» и т.д.). Нет, не подумайте плохого — хоть и предназначены они для младшего школьного возраста, ваш покорный слуга смотрел их с удовольствием и не раз. Причина проста — заметно переработан классический сюжет, необычная анимация, крепкий юмор. Все хорошо, но... будьте готовы к неожиданностям: все до одного герои этих мультиков — черные! Ну, в смысле «афроамериканцы» или как там еще положено корректно изъясняться в Америке. И Дюймовочка, и Принц, и Король, и даже Жаба... Соответственно, место действия — Африка. Осознали? Теперь мысленно переносим все это на вторую **UO** и получаем... Впрочем, подождем, все-таки за МакФарлейном числится еще и «Спаун» (**Spawn**) — сериал, награжденный Emmy. Так что «надежда умирает последней».



Даже если и забыть про нетривиальный выбор партнера-аниматора, то и в этом случае легко предсказать, что **UO 2** придется нелегко. Многие передовые идеи, запланированные для 2-ой серии, уже успешно воплощены в **Everquest**'е и **Asheron's Call**'е, и значительный шаг вперед от **UO/UO: Second Age** станет для **UO 2** всего лишь шагом вдогонку за современными **ORPG** третьего поколения...

Как же **Origin** собирается догонять и перегонять конкурентов?

Прежде всего, окончательно решено, что трехмерный движок **UO 2** будет не от **Ultima IX: Ascension**, а совершенно новым и специально разработанным для сетевого применения со свободно выбираемыми положениями камеры. Вот это, безусловно, первый повод для оптимизма.

Чат теперь будет протекать в специальном окошке, а вопрос поддержки голосовой связи между игроками «все еще дискутируется».

В новой версии сохранится **Pkilling**, однако предусматривается для тех, кто этого не приемлет, возможность избегать **PvP**-столкновений. Опять-таки известно, что реализовано это будет не через «переключатель» и на отдельном сервере, как в **EQ**, а скорее через специальный квест, как в **AC** (бета **2**).

Сохранится и частная недвижимость (сиречь — дома), улучшится возможность менять облик персонажа (приобретая одежду, броню, оружие). Мир будет по-прежнему «непрерывной картой», за исключением подземелий — «данжеоны» будут существовать изолированно.

В остальном пока полной определенности нет. Нам снова обещаны «динамически генерируемые квесты», так и не попавшие в **UO 1/Second Age**. Прогнозируется легкий старт и поддержка для новичков, для чего, скорее всего, будет модернизирована система навыков и умений. Похоже, останется и внутриигровая экономика, включая производство персонажами предметов и т.п.

Возможно, и это по-настоящему сенсационно, подписчикам **UO 1/Second Age** будет разрешено перенести персонажей в **UO 2**! Представляете, как после этого будет обстоять дело с балансом сил новичков и «аксакалов» в новой игре?! Невзирая на очевидность трудностей в этом случае, вероятность такого или какого-то иного неординарного шага велика, поскольку соревнование с **EQ** и **AC** протекает в неравноценных условиях. Пока **UO 2** все еще в разработке, конкуренты, уже имеющие **3D** миры, развитые социальные системы и прочие, еще только намеченные к «ультимовскому» внедрению изюминки, отбирают у ветерана подписчиков одного за другим. И перенос персонажей, а их в **UO** ныне около ста тысяч, позволит разом сделать **UO 2** фаворитом современных онлайновых ролевиков.

Остается не проясненным и еще один волнительный для многих поклонников **UO 1/Second Age** вопрос. Означает ли выход **UO 2** немедленную смерть старой версии? Оказывается, нет. Нам непоколебимо заявлено, что в любом случае «старая добрая **UO** еще долгие годы продолжит существовать бок о бок наравне с **UO 2**».

Публичное бета тестирование **UO 2** ожидается весной будущего года, не пропустите.

А вот тестирование **Asheron's Call** продолжается, и наряду с еще двадцатью тысячами энтузиастов онлайновых игр два бета-тестера «Страны Игр» принимают в нем самое активное участие. Подробный отчет вместе с краткими советами по выживанию мы планируем приурочить к выходу **AC**, а сейчас постараемся ответить на самые «популярные» вопросы читателей.

В магазины игра попадет, скорее всего, к концу ноября, все сервера первоначально будут только американские. Опыт «жизни» в **AC** показал, что проблем со скоростью связи, перегрузкой и прочими неудобствами мега-мультиплейера полностью избежать не удалось. Нагрузка в **2000** игроков на сервер оказывается критической, хотя планировалось «держать» по 5000. Мир Дерета пока един, как и обещалось, но разработчики уже сообщили, что концепция меняется — вводятся отдельные миры-копии с жесткой привязкой персонажей и без возможности перехода между ними. Увы, увы...

Из безусловных плюсов отметим хорошую защищенность от читерства с клиентской стороны, самостоятельный выбор игроками мест воскрешения персонажей, адекватное «наказание за смерть» — временное понижение базовых показателей, проходящее с набором определенного количества опыта. Сюда же добавим небывалое разнообразие монстров по видовому разнообразию и силе и удивительную систему магии, где игроку дан простор творить новые заклинания самостоятельно.

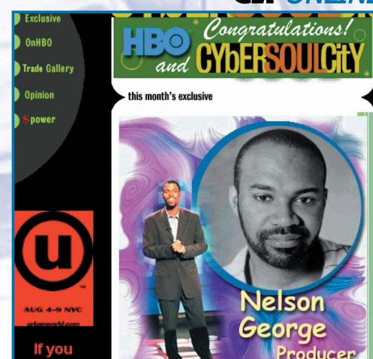
И, наконец, отвечу на последний и наиболее часто задаваемый вопрос — какой из ORPG «нравится больше всего»? Ну что ж, в итоге на диске моего компьютера прописаны пока только два онлайновых ролевика — первая **UO** и **Asheron's Call**...

СИ-ONLINE





Asheron's Call становится все краше день ото дня...



HBO — новое лицо UO 2?

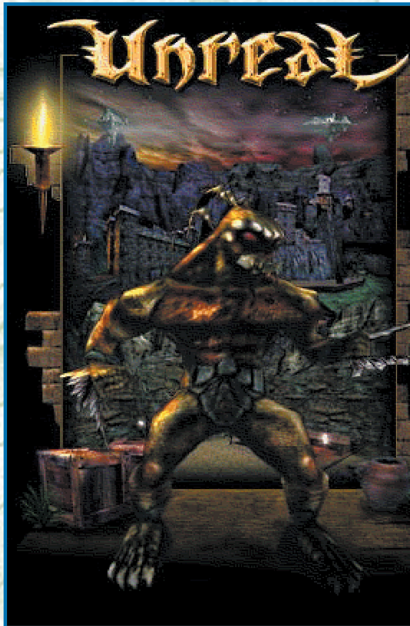
ПОЛНЫЙ UNREAL...

Вне всякого сомнения, одни из самых востребованных игровых ресурсов в Сети — это посвященные прошлогоднему хиту и любимцу публики, уникальному по атмосфере, увлекательнейшему 3d-Action'у — Unreal'у (детищу Epic Megagames и GT Interactive). Игра заслуженно пользуется популярностью и по сей день, а география любителей Unreal обширна: от Австралии до Соединенного Королевства. Не успели геймеры вдоволь насладиться, а уж тем более пресытиться любимой игрушкой, а на пороге следующий проект Epic — Unreal Tournament — игра не только не уступающая, но по многим показателям и превосходящая свою предшественницу. Сетевая жизнь поклонников Unreal всегда отличалась активностью, и в будущем, по всей видимости, затишья не ожидается.

Что же найдет интересного и полезного в Сети геймер? Начну традиционно — с официальных источников информации.

Официальные *ресурсы:*

Сайт **GT Interactive** прописан на **http://www.gtinteractive.com/unreal/** — кроме разнообразной информации об **Unreal**, он поможет узнать все или почти все об **Unreal Tournament (UT)**: кроме описания, здесь объяснят различия между **Unreal** и **UT**, есть большая коллекция скриншотов, дано описание нового оружия и уровней. Полюбопытствуйте, не пожалеете.



Сайт компании **Epic** — находится на **www.unreal.com**, сюда же можно попасть и через **www.epicgames.com** — оформлен в темных тонах, в стиле игры. Здесь предлагают приличный объем полезной информации. В **Latest News**, кроме собственно новостей, можно прочесть различные советы. В разделе **Downloads** предлагают загрузить различные демоверсии, а также патчи и скриншоты. Большое внимание уделено поддержке игроков: оказывают любую техническую помощь желающим (среди советов и такие, которые сделают игру быстрее...), а вот владельцев **Voodoo 1**, **2** отдельно направляют на **http://www.voodooextreme.com/files/Unreal** ,где им обещано решение всех проблем. Ну-ну...

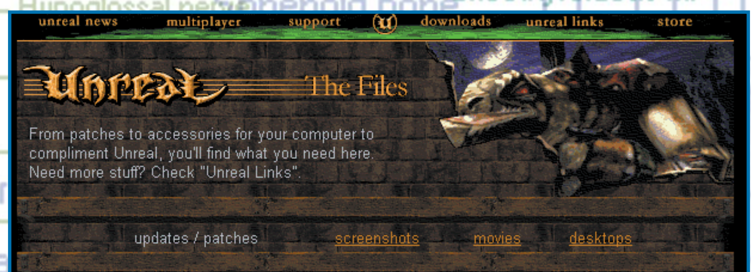
А популярный среди геймеров раздел Forum все еще не открылся и **Links** представлен слабо: под заголовком **Clan Sites** — обещание «открыть вскоре», а **Fan Sites** дает лишь скудный список сайтов. Видимо, чтобы как-то компенсировать этот недостаток, предлагается сообщать о ресурсах, посвященных **Unreal** и не указанных в списке, веб-мастеру (**webmaster@unreal.com**)...

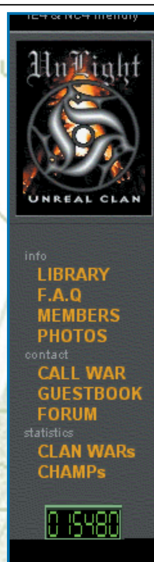
Все эти «белые пятна» можно «устранить», посетив неофициальные сайты, которых просто немерено.

Неофициальные *ресурсы*

Среди множества неофициальных ресурсов выделим те, которые представляют наиболее полную и интересную информацию.

Один из известных — **Unreal Kingdom www.unrealkingdom.com** — сделан компактно и достаточно удобно: меню расположено так, что, переходя с одной страницы на другую, не нужно возвращаться каждый раз на главную. Если хотите знать свежие «**Unreal**-новости», то вам сюда: здесь действительно полно самых последних новостей, которые к тому же регулярно обновляются. Представлено описание сюжета и подробные характеристики **Unreal**'овских существ (скорость передвижения, здоровье, интеллект,





скорость атаки и т.д.). Есть коллекция скриншотов и карт. Поддержке геймеров уделяют серьезное внимание: имеются **FAQ** и **Forum**, перечислены технические требования к «железу», необходимые для игры.

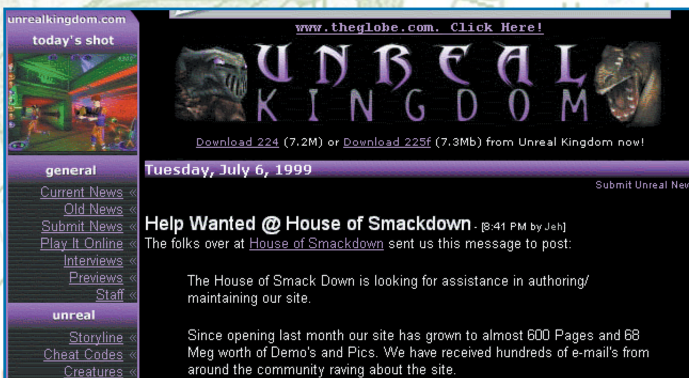
Еще один сайт, на который следует обратить внимание, находится по адресу **www.unrealed.net** (оформлен в приятно-голубых красках). Некоторое неудобство для чтения представляет излишне мелкий шрифт (приходится переключать настройку браузера), зато количество и разнообразие информации компенсирует этот недостаток. Как и на любом уважающем себя сайте, здесь есть новостная часть, а также **Help** по наиболее часто встречающимся ошибкам и способам их устранения. Имеется коллекция файлов и патчей, даны ключи к игре с описанием. Отличительная особенность ресурса — наличие обучающих секций, что важно для новичков. Причем для удобства они подразделяются по темам: по оружию, по монстрам и т.д.

Среди сайтов, скажем так, не вызывающих особо положительных эмоций, выделяются, к примеру **http://members.tripod.com/~cultRM/** и **http://www.unrealnation.net** — оформлены неудобно, видимо создатели сайтов забывают об одном из главных девизов посетителей: «Удобство превыше всего!» К тому же нагромождение информации затрудняет «ориентацию в пространстве» и ко всему прочему — вычурный, плохо читаемый шрифт.



Форумы, *кланы,* **кольцевые** *индексы*

Несомненно, геймеры, сплоченные общим интересом, жаждут пообщаться с себе подобными или решить возникающие проблемы, прибегнув к помощи друзей. Для этого в Сети можно посетить форум или познакомиться с известными кланами.



Серьезные форумы есть на — **http://www.unrealkingdom.com**; **http://www.gtinteractive.com/unreal/**; **http://www0.delphi.com/unreallp**; **http://www.unreality.dk**.

Немалую лепту в общении и помощь геймерам при возникновении трудностей вносят многочисленные Unreal'овские кланы, среди которых The **Dark Carnival** (**http://www.unreality.org/darkcarnival/index2.html**) — красочное оформление, приятная музыка, посетителей ожидает гостевая книга — все, что нужно для приятного времяпрепровождения.

Один из самых старых кланов **Beyond Reality** (**http://www.unreality.org/br**) — поддерживает объемный форум, регулярно обновляемые новости, желающие могут вступить в члены, заполнив стандартную форму.

Клан **Deviants** (**http://www.unreality.org/deviants/frameset.html**) отличается дружественной атмосферой, удобным, в меру ярким оформлением. Большое внимание здесь уделяется новостям, форуму, имеется солидный список **Link**'ов.

Кольцевые индексы можно найти на **www.unrealnews.com/webrings.html**.

Технические *ресурсы*

Большая часть **Unreal**-ресурсов предназначена для того чтобы создать геймерам комфортные условия для игры, а для этого нужно знать, где и что предлагается.

К примеру, карты к различным версиям игры, а также советы по их созданию можно найти на **http://www.unreality.dk**; **http://www.planetunreal.com/clawfist/mapdetails.htm**; **http://www.planetunreal.com/conundrum/** или **http://www.planetunreal.com/darkangl/** — здесь даны не только названия карт, размер, количество игроков, но также и оценка их качества (от одной до пяти звезд).

Патчи, ключи и команды к **Unreal**'у и его версиям находятся на **http://www.glisonline.com/pc/unreal napali faq.html**; **http://www.unreal.com/index2.html**; **http://www.mplayer.com/action/unreal/console.html** (более 100 команд с описанием); **http://www.unrealkingdom.com**; **http://www.unrealed.net**. На **http://www.surt.to/games** найдете приличную коллекцию файлов и **cheats**. Вообще качественную помощь по любому вопросу лучше получать на известных сайтах **http://www.unreal.epicgames.com/bugs.htm**; **http://www0.delphi.com/unreallp**; **http://www.surt.to/games**.

Российские *ресурсы*

В российской части Интернета тоже хватает ресурсов, посвященных популярному **Action**'у. Чувствуется, наш народ любит и увлекается игрой всерьез — не прекращаются сражения между кланами, проводятся турниры, не затихает активная жизнь в конференциях и форумах...

Привлекает внимание сайт **www.unreal.ru/index.htm** — неплохая графика, а уж информации — на любой вкус: подробное описание истории создания игры, сюжет, советы начинающим и продвинутым игрокам. Активно действует конференция, можно скачать патчи.

А на **http://www.game.ware.ru** можно ознакомиться с подробными техническими требованиями к «железному другу», необходимыми для **Unreal** и его версий. Известный любителям **Action**'ов сайт **www.3daction.net** предлагает таблицу читов и подсказок к игре с описанием, а также неплохую коллекцию скриншотов. Скриншоты к **Unreal Tournament** можно посмотреть на **http://www.gemnet.ru**, здесь же имеется приличный форум и хит-парад «**100** лучших игр для **PC**», где **Unreal** входит в первую десятку. Если вы желаете новых сведений, рекомендую посетить **Sky Town** — **http://www.unreal.ag.ru** — приятное оформление, серьезная новостная часть, постоянно обновляемый **FAQ** и, разумеется, скриншоты, без которых, как правило, не обходится ни один хоть сколько-нибудь уважающий себя сайт. Последние можно найти и на **http://ogl.spb.ru**.

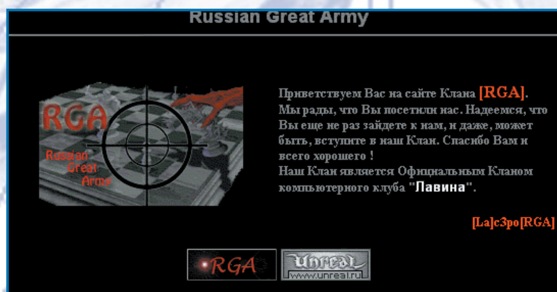
Пышным цветом «разрослись» в **Ru**-нете **Unreal**-кланы, одним из ярких представителей которых является **Unlight Unreal Clan** — **www.unlight.da.ru**. Здесь вы найдете массу полезной информации и будете в курсе событий **Unreal**'овской жизни. В рубрике **Library** можно почитать об истории клана, узнать секретные и тактически выгодные позиции в игре, а также скачать демки и файлы. На страничках **FAQ**, Форум и в Гостевой книге всегда много народу, и вы, наверняка, найдете единомышленников и получите ответы на вопросы. Любителям **Unreal**-сражений несомненно интересна информация о проводимых чемпионатах и сражениях между кланами: ищите в разделах «**Call War**» и «Чемпионаты».

Аналогичную информацию можно почерпнуть и на сайте **Russian Great Army** (**RGA**) — **www.rga.da.ru**. Несмотря на неудобное оформление, советую побывать здесь, **RGA** является официальным Кланом компьютерного клуба «Лавина». Рубрик здесь предостаточно, и выглядят они добротно: «Новости», «Члены клана» (принимают всех желающих), «Чемпионаты», «Форум», «Гостевая книга», а также «Вся-ко разно», где описывают сугубые тонкости игры.

На http://forums.delphi.com/dir.app/service/aboutDelphi.asp есть громадный форум — более 2 млн зарегистрированных посетителей. Тут ответят на любой вопрос, например, как создать свой форум и при этом защитить себя от нежелательных посетителей. Здесь же расположено великое множество форумов на самые разные темы (от Unreal до классики Уолта Диснея), где можно пообщаться с геймерами всего мира.

Еще одно примечательное место — сайт клана **Souls Hunters** — **http://hunters.virtualave.net** — качественная графика, очень много информации, новости самые что ни на есть горячие. Чувствуется, что клан развивается, открыта рубрика «Новые проекты». Кроме всего прочего, здесь можно скачать патчи.

СИ-*ONLINE*



Владимир Карпов a.k.a. S.A.D.J (sadj@gameland.ru)

DOWNLOAD: ИСПЫТАНО НА ЛЮДЯХ...

CuteFTP

Web страничка: http://www.download.com/pc/software/0,332,0-72065-s,1000.html?st.dl.subcat42.list.tdtl
Тех. Требования: Windows 95/98
Объем: 1.5 Mb
Статус: Shareware
Оценка: 9

File Transport Protocol (**FTP**) — это довольно-таки старый, межсетевой протокол передачи данных, используемый удаленными системами для обмена файлами. Даже с появлением новых стандартов (**Gopher** и **WWW**), **FTP** не сошел с дистанции и остался одним из ведущих протоколов.

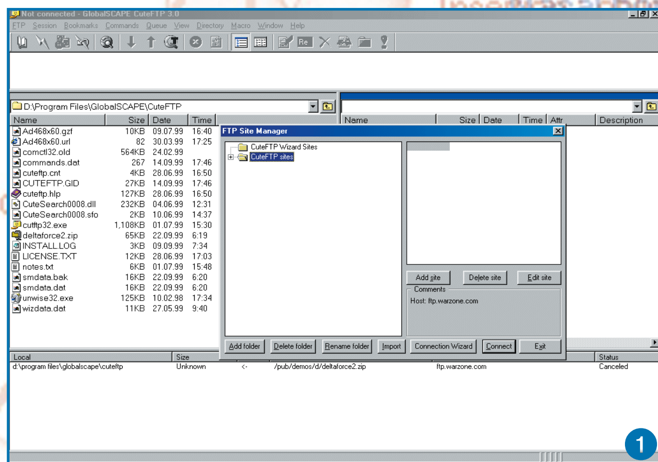
Cute FTP (1) является **FTP** клиентом, использующим все возможности **FTP** протокола, а их ох как немало. Программа обладает удобным интерфейсом, снабжена известной всем **command line**. В большинстве случаев Cute **FTP** используется для загрузки, перекачки или правки файлов на удаленных системах. Это замечательно, но нельзя забывать, что ее можно использовать и в других целях: правка **HTML** страниц, **DUN** (**Dial Up Networking**), поиск **MP3** файлов и т.п. Итак, **Cute FTP** служит для загрузки и скачки файлов с системы на систему. Экран программы делится на четыре части: верхнее, два центральных и нижнее окно. Верхнее — показывает команды пользователя и реакцию на них программы, возможные ошибки и сам процесс выполнения задач (это называется **Log**'ами). Центральное левое окно показывает директории жесткого диска; центральное правое — директории удаленной системы; нижнее — выполняет роль свободной папки, в которую можно положить файлы или директории для последующей скачки.

Соединение с удаленной системой может устанавливаться разными способами. Если нужно подключиться к серверу как можно быстрее, лучше пользоваться подпрограммой соединения **Quick Connect** (**FTP/Quick Conect**), а если необходимости в этом нет, то лучше, не спеша, настроиться и подключиться через **Site Manager** (клавиша **F4**). Отличие в том, что во втором случае предлагается более удобный вариант подключения, а все используемые настройки сохранятся до следующего раза.

С подключением разобрались. Теперь о настройках. В **Cute Ftp** существуют два вида показа файлов. Первый — **Long listing**, а второй — **Short listing** (**View/Long listing \ Short listing**). При установке первого варианта будет видна полная атрибутика файлов, включая объем, дату, время последнего использования и т.д. При установке второго будет доступно только имя файла. Кстати, при **Long Listing** можно задать выборочный показ атрибутов файла (**View/File detail**).

В самом начале, при загрузке **Cute Ftp**, появляется окно подпрограммы **Site Manager**. Войдя же в **FTP/Settings/Options/General**, можно поменять первоначально загружаемую подпрограмму, к примеру, на **Quick Connect**, **Default Wizard site** или вообще отключить таковую (**Nothing**). Тут же находятся настройки палитры и фонтов (**Display**), **DUN** (**Connection**), дополнительные настройки (**Advanced**), поддержка **Firewall** (**Firewall**) и подсказки (**Promps**). В дополнительных настройках есть опции для более привередливых пользователей, типа выбора воспроизводимых звуков, показа объема файлов в байтах, отправка стертых файлов в **Recicle Bin** и т.п. При включении подсказок **Cute FTP** будет оповещать пользователя о всех совершенных ошибках или о неправильных действиях со стороны пользователя и давать советы.

Для того чтобы прямо на компьютере создать собственный **FTP**-сайт, нужно войти в **FTP/Wizard** Connection и заполнить несколько форм с требуемой информацией: хост адрес, логин и пароль для соединения, доступные ресурсы и т.д.


(1)

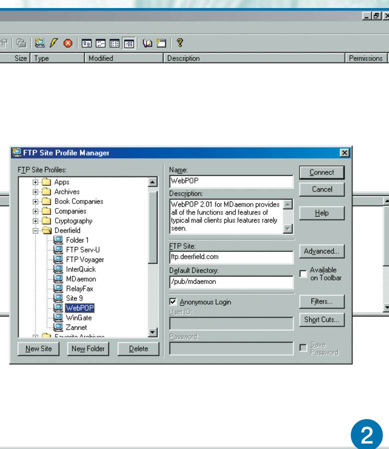
FTPVoyager

Web страничка: www.ftpvoyager.com
Тех. Требования: Windows95/98
Объем: 1.9 Mb
Статус: Shareware
Оценка: 8

Так же как и **Cute Ftp**, **FTP Voyager** (2) — это **FTP** клиент, служащий для загрузки и перекачки файлов с **FTP**-сайтов в локальной и в глобальной сетях.

FTP Voyager разработан в конце 1998 года малоизвестным **Deerfield Communications Inc**. Сравнивая его с **Cute FTP**, можно заметить, что **Voyager** не так многофункционален, как **Cute FTP**, однако ничуть не уступает ей в популярности. Парадокс? Ничуть! Дело в том, что **FTP Voyager** рассчитан на обычных пользователей, вроде нас с вами, а **Cute FTP** — на более продвинутых. Единственным плюсом **FTP Voyager**, которого нет в **Cute FTP**, — автоматический **update** из Интернета. И это немало, так как часто перекачивать программу заново со слабым коннектом все-таки трудновато.

Прелюдия затянулась, пора переходить к делу. При входе в **FTP Voyager**, запускается подпрограмма **Site Manager** (вспомним **Cute FTP**...). Она предлагает настроить подключение к нужному **FTP**-сайту и, по желанию, сохранить настройки на жестком диске в виде иконки, которую можно поместить на рабочий стол **Windows** (это очень удобно, — для подключения будет достаточно двойного щелчка на этой иконке). Для каждого **FTP**-сайта нужно создать персональную иконку (**New Site**). Для этого потребуется использование левого окна **Site Manager**, показывающего директорию на жестком диске, в которую и будет записана иконка (по умолчанию стоит директория **FTP Voyager**'а). После создания иконки в правом окне появится меню для ее настройки. В нем необходимо указать имя, **FTP**-адрес сайта, а также логин и пароль. После того как иконка успешно создана, можно произвести подключение (**Connect**). Для доступа к детальным настройкам подключения необходимо нажать на кнопку **Advanced**.


(2)

Также в **FTP Voyager** не обошлось и без **Quick Connect** для быстрой загрузки **FTP**-сайта (клавиша F7). Указав самые необходимые данные о **FTP**-сайте, программа быстро подсоединит к нему, экономив время и деньги.

Меню **FTP** Voyager состоит не из четырех окон, как у **Cute FTP**, а из пяти. Два верхних, показывающих директории и файлы **FTP**-сайта (**Remote Views**); два средних, показывающих директории и файлы жесткого диска (**Local Views**), и нижнее, показывающее логи (**Log Views**). При необходимости можно отключить любое из окон, войдя в закладку **View**.

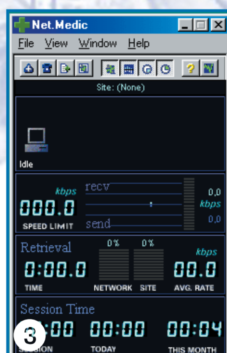
FTP Voyager прост в обращении, все четко продумано, подобрано и размещено в нужных местах, а самые важные команды находятся в виде кнопок в главном меню. По их изображению без труда можно определить их назначение. Почти все остальные настройки находятся в главной панели (**View/Options**). Там расположены детальные настройки соединения с **FTP** сайтом (**General**, **Connection**, **Dial**), сортировки и работы с файлами (**File Transfers**, **Auto ASCII**, **List**, **Auto Rename**, **Description Files**), логи (**Logs**), а также настройка главного меню (**Tool Bar**).

S.A.D.J: Cute FTP и **FTP Voyager** очень похожи и существенных различий между ними нет, так что выбирайте по своему усмотрению. Если вы очень требовательны к программам, разбираете и настраиваете их от и до, то подойдет **Cute FTP**. Если в принципе все равно, а главное — зайти на **FTP**-сайт и скачать нужную программу, то верный выбор — **FTP Voyager**, а хваленая многофункциональность конкурента будет только мешать.

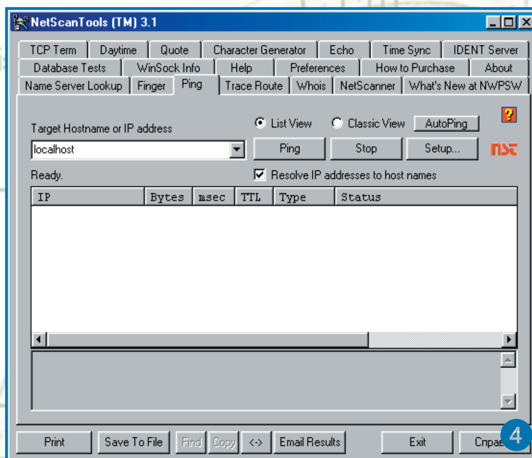
NetMedic

Web страничка: www.vitalsigns.com
Объем: 1.0 Mb
Статус: Freeware
Оценка: 7

Интернет быстро разрастается, а скорость связи с каждым днем становится все хуже. **Net Medic** (3) готов помочь пользователям в этой проблеме, предлагая: 1) Оптимизацию соединения 2) Обеспечение информационной поддержки о соединении 3) Исправление ошибок и т.п.


(3)

ЭКСПЕРТ: Владимир Карпов a.k.a. S.A.D.J (sadj@gameland.ru)



NetScan*Tools*

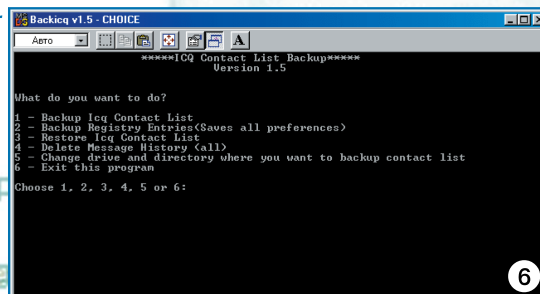
Web страничка: www.nwpsw.com
Объем: 2.2 Mb
Статус: Freeware
Оценка: 5

С этой программой 4 можно «высосать» всю легальную информацию об удаленной системе/сервере. Легальной информацией является: пинг, системные данные, используемые порты, хост адрес, время, установленное в тамошнем БИОСе, и т.п. Лучший друг «вора в законе», никогда не подведет.

Cookie*Crusher*

Web страничка: www.thelimit-soft.com
Объем: 0.9 Mb
Статус: Shareware
Оценка: 5

Обычному взломщику от вашего компьютера требуются всего две вещи: **pwl** файлы и **cookie**. **PWL** файлы в принципе не спасти, а вот **cookie** можно. **Cookie** — это такая мелкая гадость, которая записывает использованные в Интернете пароли. Разобраться с этим безобразием поможет эта программа 5.

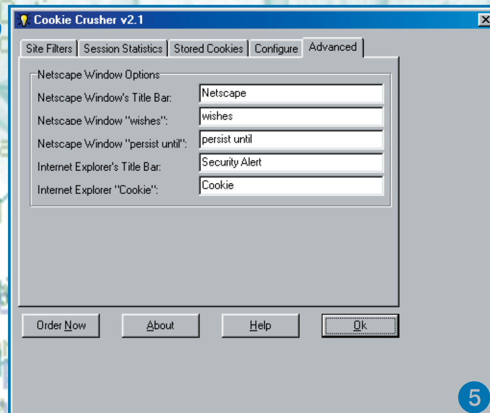


Back*ICQ*

Web страничка: http://members.xoom.com/raiton/back-up.html
Объем: 0.2 Mb
Статус: Freeware
Оценка: 6

Каждый нормальный пользователь хоть один раз да терял **contact list** в **ICQ**. Для некоторых это становилось трагедией. Пытаясь все исправить, они окончательно запарывали компьютер и, вместе с ним, теряли все шансы вернуть прежний **contact list**. Эта программка 6 поможет вернуть потерянный **contact list** своему хозяину.

СИ-*ONLINE*



ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ: Борис Волков a.k.a. Bob (bobk@gameland.ru)

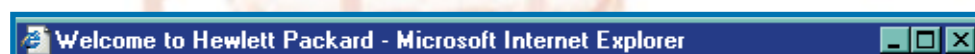
HTML *НАЧИНАЮЩЕГО* **ИНТЕРНЕТЧИКА**

Сегодня мы поговорим о некоторых элементах HTML — основного языка WWW. Как и обещали, мы не станем вдаваться в подробности, а рассмотрим лишь базовые элементы, которые для счастливого обладателя визуального средства разработки (например, Microsoft FrontPage) выглядят как кнопки на панели инструментов или пункты меню. Кстати, несмотря на упрощенность изложения, оно основано на официальной документации по HTML и отражает общепринятые стандарты.

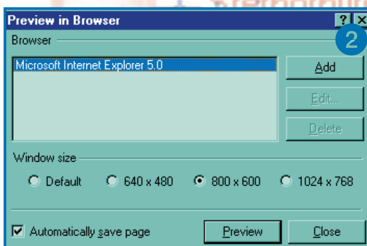
Свойства *страницы*

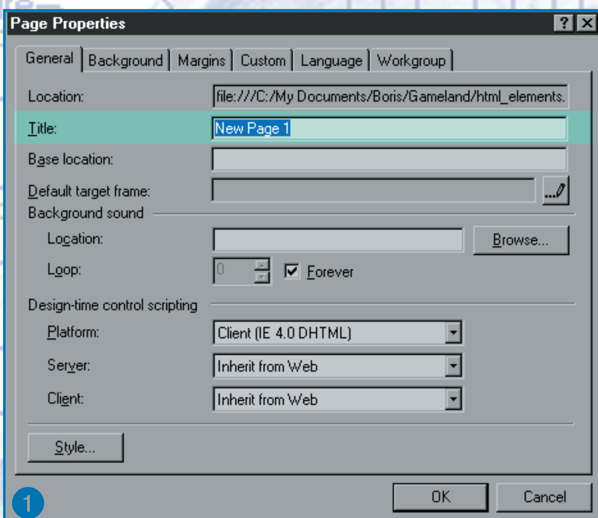
Рассматриваемые здесь свойства относятся к странице и определяют ее внешний вид в целом, что отличает их от свойств текста и графики, применяемых «локально».

Заголовок страницы: строка текста, служащая названием документа и, как правило, отображаемая браузером в заголовке окна. Например, посещая сайт **Hewlett Packard** (**http://www.hp.com**), мы увидим следующий заголовок (вторая его часть добавляется автоматически **Internet Explorer**'ом в рекламных целях):



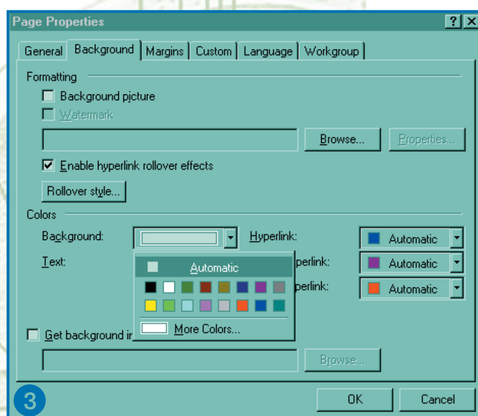
Если заголовок страницы не указан, браузер покажет имя просматриваемого файла. Наличие заголовка — признак хорошего тона. Заголовок должен быть информативным и броским, поскольку при добавлении вашей страницы в **Favorites** именно заголовок по умолчанию используется для имени закладки. По той же причине разные страницы сайта должны иметь разные заголовки. Указывают заголовок страницы выбрав из меню **File > Properties**. В поле «**Title**» следует заменить предлагаемый по умолчанию заголовок собственным 1. Однако нажатие кнопки «Ok» не даст видимого эффекта. Изменение заголовка нельзя увидеть даже в режиме **Preview** — заголовок там просто не отображается. Чтобы все-таки увидеть результат трудов, посмотрим страницу в браузере. Для этого выберем **File > Preview in Browser**, и появившееся диалоговое окно позволит выбрать браузер и режим просмотра 2.





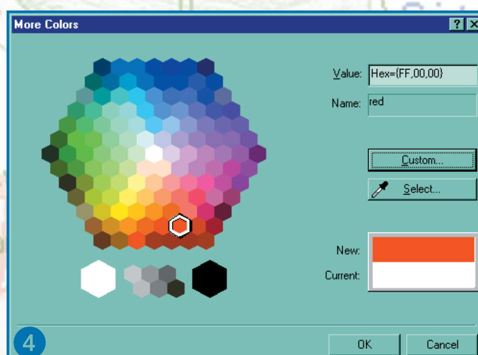
Если на компьютере установлено несколько браузеров, можно добавить их к списку и просматривать создаваемые страницы в каждом из них. Это полезно для проверки универсальности созданных страничек — в идеале они должны выглядеть совершенно одинаково в любом браузере. Группа кнопок ниже в окне позволяет задать разрешение браузера с целью имитации монитора пользователя. Разумеется, никогда нельзя сказать заранее, каким будет разрешение монитора у просматривающего страницу человека. Статистика подсказывает, что следует ориентироваться на **800x600** точек. Это следует обязательно учитывать, особенно если вы занимаетесь разработкой страниц на графической станции с **21**-дюймовым монитором и разрешением **1600x1200** или больше. Итак, нажатие кнопки **Preview** вызывает запуск выбранного из списка браузера и отображение в нем редактируемой страницы (а в заголовке окна — заголовка страницы).

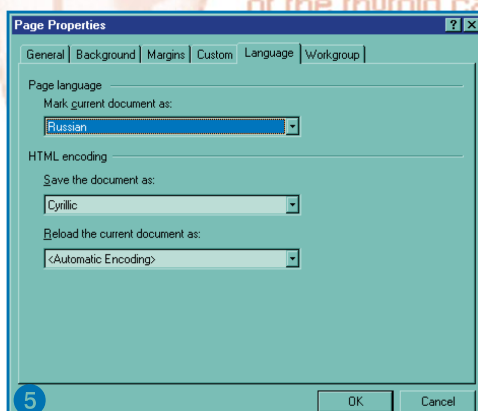
Цвет фона / фоновое изображение: элементы визуального представления фона страницы. Для каждой страницы можно задать цвет фона (проще) или применяемое в качестве фона изображение (сложнее). Оба варианта реализуются выбором из меню пункта **File > Properties** (закладка **Background**) 3. По умолчанию все цвета на странице выбираются браузером клиента автоматически. Разумеется, это



не позволит достичь нужного представления страницы — фактически она будет выглядеть как угодно. Поэтому для указания цвета фона нажимаем кнопку в поле **Background** и тем самым получаем возможность выбора цвета из небольшого списка. Предлагаемые цвета вряд ли удовлетворят наш вкус, поэтому можно воспользоваться кнопкой **More Colors** (больше цветов) и выбирать цвет из палитры, специально разработанной для применения в Internet 4.

Палитра — это набор цветов, из которых щелчком мыши можно выбрать нужный. Справа в поле **Value** отображается шестнадцатеричное значение цвета в системе **RGB** (подробности — ниже). Некоторым цветам назначены имена, отображаемые в поле **Name**. Выбранный и текущий цвета показаны для сравнения внизу справа (**New** и **Current** соответственно). Кнопка **Select** позволяет вооружиться виртуальной пипеткой и набрать в нее краски с любого места на дисплее. Это исключительно удобно, если вы хотите использовать какой-либо цвет из запущенного приложения, игрушки и т.п., а также с понравившегося сайта — в этом случае «набирать» пипеткой следует из окна браузера. Наконец, цветовые гурманы имеют возможность создания своих собственных цветов нажатием кнопки Custom. Совершенно аналогично можно указать цвета для текста и гиперссылок. При этом не следует забывать о легкости восприятия готового продукта: читать, например, желтый текст на белом фоне практически невозможно. Для использования фонового изображения следует отметить пункт **Background Picture** и указать нужную картинку, нажав кнопку **Browse**. Мы пока не будем касаться подробностей создания и применения графики в Internet, однако вы уже можете использовать имеющиеся графические файлы. И в этом случае остается в силе замечание о легкости восприятия: если фон слишком яркий, текст может быть плохо виден. Окно **Page Properties** предоставляет много возможностей для модификации страницы в целом. Вы можете сами изучить не рассмотренные нами возможности и использовать их. Среди прочего отметим закладку **Language**, где задается язык документа, что необходимо для правильного отображения текста браузером пользователя 5.

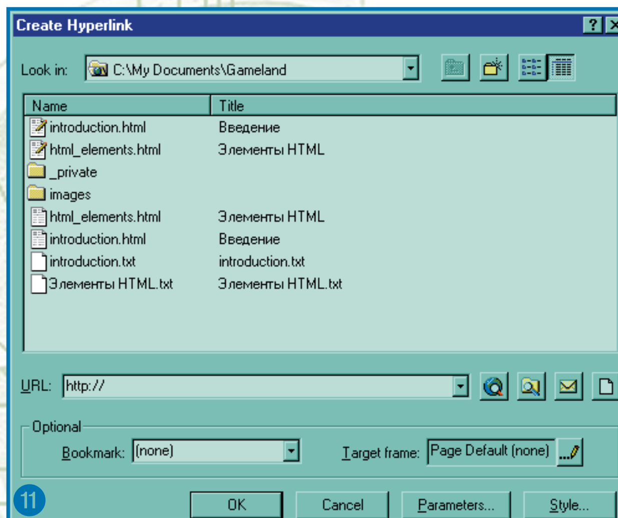




Представление *текста* **в** *Internet*

История **Internet** начиналась именно с текстового представления информации — действительно, для создания и размещения текста необходимы минимальные усилия, а для его восприятия достаточно **XT**-ишки с монохромным дисплеем. Но не следует думать, что сетевой текст — это всего лишь буквы и слова (как в книге, например). Во-первых, как мы уже знаем, текст в **Internet** — это гипертекст. Во-вторых, сегодняшние возможности представления текста ушли далеко вперед от пишущей машинки. Впрочем, открыв **Microsoft FrontPage**, можно набрать пару страниц и разместить в сети. Но смотреть на такой текст, если это только не выпуск последних известий, не очень-то интересно. Гораздо эффективнее будет воспользоваться средствами **HTML** для приведения текста в удобопросматриваемый и с-большим-удовольствием-читаемый вид. **HTML** обеспечивает набор средств форматирования, аналогичных применяемым в книгоиздании. В силу сетевой специфики не все из типографских средств реализованы в **HTML**, а реализованные — имеют некоторые ограничения.

Действительно, если вы издаете журнал, то потребитель получает бумажную копию, в которой все раз и навсегда опре-



делено желанием и способностями дизайнеров. В нашем же случае никто не может заранее сказать, какими средствами будет пользоваться потребитель для просмотра продукции (т.е. веб-страницы). И здесь становится важным сделать так, чтобы ваши творения были доступны пользователю самого экзотического аппарата с любой операционной системой и неведомым браузером. Эта проблема, называемая проблемой **Portability** (буквально — переносимость) весьма серьезно рассматривается разработчиками **HTML**, и, тем не менее, ее нельзя считать полностью решенной. Поэтому, проявляя творческие способности, не следует пытаться использовать все средства сразу и в большом количестве — вас не поймут... Если вы знакомы с текстовыми процессорами типа **Microsoft Word**, вам будет крайне легко уяснить основные способы придания тексту пристойного внешнего вида. Для примера наберем какой-нибудь текст в **Microsoft Frontpage**:

Пример текста

Текст представлен установленным по умолчанию шрифтом (обычно Times New Roman). Для форматирования применяется панель инструментов Formatting, включенная по умолчанию. Если она выключена — включите ее (**View** > **Toolbars** > **Formatting**). Первый способ изменить внешний вид: использование различных шрифтов. Выделяем текст, при помощи списка шрифтов панели инструментов применяем другой шрифт (например, **Arial**) — получаем:

Пример текста

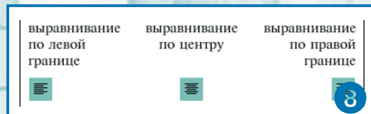
В вашей системе вполне могут быть установлены особо любимые вами, но экзотические шрифты. Если применить их на веб-страницах, то не имеющий этих шрифтов пользователь в лучшем случае увидит какой-нибудь из стандартных шрифтов (общее представление при этом будет искажено), а в худшем — не увидит ничего. Потому для нас существенны три типа шрифтов: шрифт «с засечками» типа **Times New** Roman, шрифт «без засечек» типа **Arial** и **шрифт** с символами одинаковой ширины типа Courier New. Последний необходим для представления служебной информации вроде листингов программ. Аналоги этих шрифтов гарантированно есть на всех платформах. Кроме этого, компанией **Microsoft** специально для веб-страниц разработаны шрифты **Tahoma** и **Verdana** 6. Их начертание оптимизировано для лучшего восприятия на экране, и посему их использование, безусловно, приветствуется (см. также **http://www.microsoft.com/**).

Times New Roman
Arial
Courier New
Tahoma
Verdana
6

Помимо использования различных шрифтов, можно изменять их написание, применяя курсив, жирный шрифт или и то и другое вместе. А что делать, если очень хочется набрать заголовок любимым шрифтом? Это мы обсудим при рассмотрении создания графики для веб-страниц. Изменение размера шрифта. Логично, когда заголовок набран более крупным шрифтом, а примечание — более мелким, чем основной текст. Есть несколько способов задать размер шрифта: (**1**) так, как это делается в **Microsoft Word** — непосредственно в типографских единицах — точках (**points**), или (**2**) относительно основного текста — больше или меньше на несколько условных единиц 7 (не путать с долларами...). Второй способ более предпочтителен в силу изложенной выше проблемы переносимости — он не столь жестко определяет размеры шрифта, а лишь устанавливает соотношения между ними. Еще один способ форматирования, знакомый пользователям **Microsoft Word**: выравнивание (**alignment**). По умолчанию текст выровнен по левой границе. Однако нажатием на соответствующую кнопку выравнивание может быть изменено 8.

Размер 1 (8 точек)
Размер 2 (10 точек)
Размер 3 (12 точек)
Размер 4 (14 точек)
Размер 5 (18 точек)
Размер 6 (24 точки)
Размер 7 (36 точек)
7

Нормальный шрифт, **жирный шрифт**, *курсив*, ***жирный курсив***



Специально для создания заголовков и определения формата текста **HTML** предусматривает так называемые стили (опять вспоминаем **Microsoft Word**). Стили для заголовков обозначаются от **H1** до **H6** (**Heading** — заголовок). При использовании стилей заголовки выглядят следующим образом 9.

Остальные стили, предусмотренные в **HTML**, служат для применения форматирования текста в типичных, часто возникающих ситуациях. К ним относятся: форматированный текст (**Formatted**) — авторские переносы строк сохраняются; адрес (**Address**) — стиль для адреса в конце страницы; нумерованный список (**Numbered List**); список «со звездочками» (**Bulleted List**).

FrontPage предоставляет существенно больше средств форматирования текста, чем было рассмотрено (см. меню **Format** > **Font...** и **Format** > **Paragraph...**), возможность создания и изменения стилей (меню **Format** > **Style...**). И все-таки хочется еще раз предостеречь: не злоупотребляйте «наворотами», эффект часто бывает обратным желаемому.

Заголовок 1
Заголовок 2
Заголовок 3
Заголовок 4
Заголовок 5
Заголовок 6
9

Гиперссылки. Итак, мы научились задавать цвет фона страницы или фоновую картинку, набирать и нужным образом форматировать текст. Но чтобы он превратился в гипертекст, в нем надо организовать ссылки. При помощи **Microsoft FrontPage** это не представляет проблемы: выделяем текст, которому предстоит стать гиперссылкой, и нажимаем кнопку с изображением земного шара. В появившемся диалоговом окне можно указать адресацию гиперссылки:

— выбрать файл в текущем проекте (сайте)
— непосредственно набрать адрес после **http://**
— перейти в браузер и найти ссылку в **Internet**
— создать ссылку на файл на локальном диске
— создать ссылку для отправки **e-mail**
— создать новый файл и ссылку на него

Немного о представлении цветов в **Internet**. Все видимые на экране цвета складываются из трех основных — красного, зеленого и синего. По первым буквам их английских названий такая система представления цвета называется **RGB**. При этом отсутствие всех трех цветов дает черный, а равная смесь их максимальных количеств — белый. Промежуточные варианты дают большое количество цветов и оттенков (тем не менее, не все возможные!). В **HTML** цвет элемента задается значениями яркости каждого из основных цветов, при этом яркость каждого меняется от **0** до **255** (в шестнадцатеричной системе счисления от **00** до **FF**). Так, например, указание цвета (**FF**, **00**, **00**) соответствует чистому красному цвету. Легко подсчитать, что при таком способе указания цвета число различных оттенков составляет **256*256*256=16777216**, что вполне достаточно для любых изображений.

Хорошо видно, как визуальные средства облегчают осуществление задачи: для создания гиперссылки достаточно нажатия одной кнопки 11, при этом становятся доступны все способы создания гиперссылок, а после нажатия кнопки **Ok** появляется готовая гиперссылка, которая уже работает (прямо в процессе разработки!) — достаточно, удерживая **Ctrl**, щелкнуть мышью! Предоставим читателю самостоятельно экспериментировать с гиперссылками — здесь все слишком очевидно. В следующий раз мы рассмотрим использование графических изображений в **Internet**. Это чуть более серьезный вопрос, чем текст и гиперссылки, но, хотелось бы верить, не столь скучный — картинки предоставляют куда больше возможностей для самостоятельного творчества.

```
Форматированный текст: авторские
переносы и количество пробелов   сохраняются.
```

1. Первый пункт списка
2. Второй пункт списка
3. Третий пункт списка

10

СИ-ONLINE

ваш

internet



ZENON N.S.P.
http://www.zenon.ru

INTERNET МОЖЕТ БЫТЬ НАДЕЖНЫМ!

Сеансовое подключение - удобные тарифы:
- повременная схема работы (<=$1.8 в час)
- неограниченный ночной доступ ($25 в месяц)
- персональная WWW-страница (бесплатно!)

Мощная поддержка виртуальных серверов:
- размещение в России на Интернет-канале 100 Мегабит
- круглосуточная техническая поддержка и консультации
- гибкие тарифы с учетом потребностей, система скидок

Выделенные линии и цифровые каналы:
- разработка индивидуальных проектов
- подробные консультации
- удобные тарифные планы

E-mail: info@zenon.net
Тел. (095) 250-4629

Уникальное снижение цен на услуги Dial Up для владельцев виртуальных серверов:

Дневной тариф - **1$**
Ночной тариф - **0.5$**



SWAT 3: CLOSE-QUARTERS BATTLE






Граждане виртуальные алкоголики, хулиганы, тунеядцы, я вынужден сообщить вам пренеприятнейшее известие: скоро вашему беззаботному существованию в недрах персональных и общественных компьютеров придет самый натуральный конец. С идейными международными террористами бодро расправляются ребята из отряда Rainbow Six, ну а всякой швалью, вроде грабителей, многосерийных маньяков и прочей нечисти, отравляющей существование добрым персонажам, теперь займется новое поколение полицейских из готовящейся игры SWAT 3: Close-Quarters Battle от Sierra On-Line.

Вячеслав Назаров

ТЫ ПОМНИШЬ, КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ?

Как это ни удивительно, но **SWAT 3** является третьей игрой знаменитого сериала, посвященного опасной и трудной службе наших серых братьев. Первая часть являлась ничем иным, как классической сьерровской adventure, вышедшей в рамках народно-милицейского эпоса Police Quest. Изменив своему прародителю Police Quest, SWAT 2 уже оказался пошаговой тактической игрой, до боли напоминающей легендарный X-Com. Стоит ли удивляться тому, что, создавая **SWAT 3**, разработчики решили в очередной раз сменить генеральную линию сериала? На этот раз игра выступит в новом для себя жанре, сочетающем в себе тонкое тактическое планирование со стремительным 3D-action.

ТРЕХМЕРНАЯ БОЙНЯ

Как и любая игра, с уважением относящаяся к возможностям своих будущих владельцев, **SWAT 3** великодушно не будет требовать наличия в компьютере 3D-ускорителя. Хотя разработчики честно признаются, что они ориентировались именно на возможности колдовских железяк, стараясь использовать их по максимуму. В результате мы должны получить игровое окружение, поражающее вниманием, уделенным мельчайшими деталям, начиная с зазубрин на прикладах автоматов, которыми открывали пивные бутылки, и заканчивая живописными гематомами на телах антисоциальных элементов, пытавшихся «играть в несознанку». Помимо красот и чудес, представленных моделями положительных и отрицательных персонажей, **SWAT 3** обещает порадовать нас и отличным дизайном помещений и даже открытых пространств, где будут разворачиваться драматические события и заворачиваться в простыни остывшие трупы бандитов.

ГЛАВНОЕ — ЧТОБЫ КАСКУ НЕ СОРВАЛО

SWAT 3, по замыслу разработчиков, перенесет игроков на несколько лет вперед, дабы дать им возможность воспользоваться новейшими технологиями и в то же время побегать по еще знакомому миру. Главной новинкой, которой снабдят бойцов их работодатели, станет мощная каска со встроенным дисплеем, позволяющим видеть ситуацию глазами своих подчиненных, а также предавать им необходимую информацию.

Очевидно, что игроку будет суждено стать командиром небольшого отряда, состоящего, помимо него самого, еще из четырех выпускников высшей школы полиции, которые, объединившись в пары, сформируют две команды. Именно такими пятерками и предстоит выполнять самые разнообразные задания, подчас рискуя жизнью, иногда даже своей. Возможно, не все миссии удастся завершить с первого раза, но что поделаешь — человеку свойственно ошибаться. Хотя сваливать свои ошибки на других еще более типично для него, и поэтому в **SWAT 3** будет поддерживаться постоянная циркуляция боевых кадров. А поводов для смены состава можно найти предостаточно: боец устал, ранен, наконец, убит.

Платформа: PC
Жанр: 3D-action/тактика
Разработчик: Sierra On-Line
Издатель: Sierra On-Line
Требование к компьютеру: PII 350, 64Mb RAM
Онлайн: http://www.sierra.com
Дата выхода: зима 1999-2000

СКРОМНО, НО СО ВКУСОМ

Вооружение, которое встретится бойцам **SWAT 3**, не впечатляет своим разнообразием. Разработчики же заявляют, что скромный арсенал позволит ощутить весь реализм происходящего. Поэтому спецполисы будут вооружены любимыми MP5, годящимися на все случаи жизни, дробовиками Benelli Super 90 M1, идеально подходящими для выяснения отношений в небольших пространствах, винтовками M4A1, предназначенными для превращения в трупы хорошо вооруженных врагов. Помимо оружия, отважные борцы с хулиганами получат в свое распоряжение кучу полезных приспособлений, начиная с зубочисток и заканчивая гранатами со слезоточивым газом.

До последнего времени со всеми виртуальными негодяями приходилось разбираться небольшому отряду спецназа «Радуга 6». Однако довольно скоро у этих смелых ребят появятся достойные помощники из полиции, которые встанут в один ряд с прославленными бойцами. Безусловно, **SWAT 3: Close-Quarters Battle** окажется нечто большим, чем просто клоном знаменитой Rainbow Six.

СИ PREVIEW





PHANTASY STAR ONLINE

Александр Щербаков

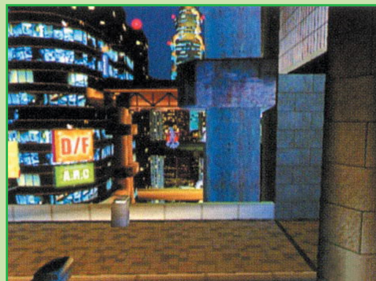
Платформа: Dreamcast	
Жанр: RPG (онлайновая!)	
Издатель: Sega	
Разработчик: Sonic Team	
Дата выхода: 2000	

Что такое онлайновые RPG, все уже прекрасно изучили на примере Ultima Online, Everquest и прочих менее известных экземплярах. Вот только Phantasy Star Online игра совсем другого типа. Скорее это ролевик с расширенными многопользовательскими возможностями. Приставочная онлайновая RPG. Правда, для многих тысяч людей, в число которых вхожу и я, не это интересно в этом проекте Sonic Team. Гораздо больше интереса, восторга и прочих положительных эмоций вызывает то, что это Phantasy Star. Новая Phantasy Star.

К несчастью, многие «фанаты японских RPG», выросшие исключительно на Final Fantasy VII, зачастую имеют весьма смутное понятие о том, что же это за игра такая **Phantasy Star**, а потому никаких восторгов по поводу анонса долгожданного «пополнения» серии не испытывают. Между тем, для любого человека, считающего систему Алгола своим родным домом, это настоящее событие, ведь последняя **Phantasy Star** — четвертая — появилась в 1995 году на Megadrive. После — почти пять лет ожидания, слухи о **Phantasy Star V** (которые так и остались слухами) и мысли о кончине самой яркой сеговской RPG (чтобы там кто ни говорил о Shining Force)... Да, тем, кто никогда об игре не слышал (или слышал слишком мало), в двух словах о ней не расскажешь.

Phantasy Star задолго до Square`овских экспериментов (не всегда удачных) со скрещиванием фэнтези и science fiction показала этот могучий сплав, создавший игре просто невообразимую атмосферу. Кстати, можно сказать, Final Fantasy VII в чем-то была навеяна именно плодом трудов разработчиков из Sega. Были в играх и проколы, были серьезные отличия одной части сериала от другой, было многое. Теперь будет и **Phantasy Star Online**.

Впервые на болтовню о подобной игре я натолкнулся, помнится, относительно давно, обследуя сайт **Phantasy Star Encyclopedia**, создатели которого задались мыслью наваять что-то вроде заточенного под онлайн варианта **Phantasy Star IV**. Как это они хотели провернуть, неизвестно, но задумка была просто прекрасной. Стоило только задуматься о перспективе создания (не кустарно, конечно) чего-нибудь на основе второй или четвертой части игры, да с поддержкой многотысячных толп играющих, как глаза начинали сами по себе загораться сильнее, чем перед обедом в университетской столовой.





Потом, как известно, поползли слухи, что один из четырех таинственных проектов от Sonic Team станет ни чем иным, как онлайновой **Phantasy Star**. Слухи подтвердились, вот только игра окажется совсем не приставочным аналогом Ultima Online. С одной стороны, это к лучшему, а с другой — все-таки немного жаль.

Было объявлено, что **Phantasy Star Oline** поддерживает только игру вчетвером одновременно. Причем, если у вас нет трех товарищей с Dreamcast`ами, которые будут рады сыграть с вами, или же вы просто не переносите общество — искусственный интеллект сам подберет вам троих «полуживых» персонажей. Игра по сути является привычной для игрока японской ролевой игрой, но с весьма необычными возможностями.



Создают **Phantasy Star Online**, как уже было сказано, разработчики из Sonic Team, что, в общем, не совсем обычное дело, так как над играми этого сериала обычно работала другая команда, ныне разрабатывающая Eternal Arcadia. Впрочем, это не значит, что игра превратится в своеобразный Chrono Cross, когда совсем другие люди делают, в принципе, совсем другую игру, так как нынешние разработчики с **Phantasy Star** все равно прекрасно знакомы, чего стоит только тот факт, что сам Yuji Naka в свое время участвовал в разработке легендарной первой части игры для Master System.

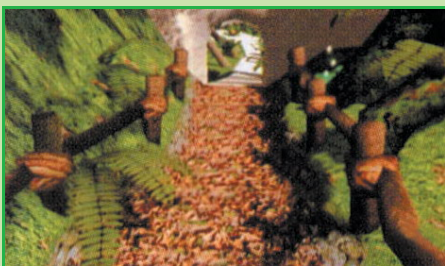
В общем, на этом точные сведения о **Phantasy Star Online** практически заканчиваются и начинаются домыслы. Неизвестно, как будет выглядеть игра. От третьего лица, от первого или может еще как (от второго, например :)). Продемонстрированный всем ролик показывает лишь красоты окружающего игрока мира, в котором, как и ожидалось, переплетаются и фэнтезийное, и футуристическое. Увидели мы и взрыв одной из трех планет в системе Алгола, что говорит о том, что действие **Phantasy Star Online**, вероятно, будет протекать где-то между второй и третьей частью игры... Нет, определенно надо ждать новых сведений, и тогда мы снова сможем вернуться к этой ультраинтересной игре.

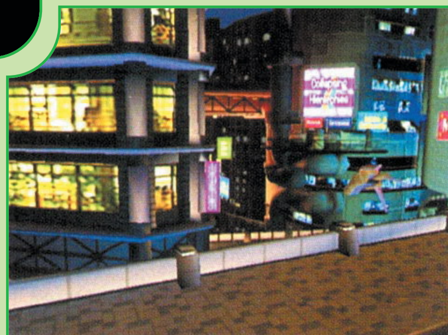
СИ *PREVIEW*



PHANTASY STAR™ ONLINE







HARN: BLOODLINE

Вячеслав Назаров

Горячие австралийские парни не оставляют попыток прорваться на вершину игростроительного Олимпа. Выпустив стратегию Dark Reign и почувствовав свою силу в этом направлении, потомки аборигенов, съевших Кука, перенесли свои интересы в область RPG.

Платформа: PC
Жанр: RPG
Разработчик: Auran
Издатель: Electronic Arts
Онлайн: http://www.ea.com/
Дата выхода: начало 2000 года

Игра **Harn: Bloodline**, готовящаяся в недрах Auran, базируясь на традициях RPG, объединит в себе элементы стратегии в реальном времени и классические ходы градостроительства, воспетые в SimCity`ях. Как вы видите, получается довольно подозрительно пахнущая вещь, о которой сами разработчики говорят примерно следующее: «**Harn: Bloodline** не поддается описанию простыми словами, а сложных мы и сами не знаем. Создавая сверхдетализированный фэнтези-мир, мы перенесли в него всю нашу любовь к Warcraft II, а оригинальный 3D-движок вдохнул в него жизнь, которая закипит и забурлит очень скоро, увлекая за собой толпы игроков».

Главный дизайнер **Harn: Bloodline** Кэмерон Браун предпочитает называть свое детище «игрой в жанре RTE, то есть real time environment». «Окружение в реальном времени» означает, что в мире Harn нашли отражение абсолютно все процессы, происходящие в реальных Вселенных. В качестве примера разработчики приводят ситуацию, связанную с эксплуатацией несчастных созданий, вынужденных трудиться на благо игрока. Если направить своих подчиненных убирать снег в фэнтезийной Сибири, то довольно скоро они протопчут симпатичные дорожки, которые при отсутствии должного ухода будут быстро зарастать сугробами. А теперь представьте себе в 11 раз более детализированный мир, и тогда у вас появится примерное представление о том, каким окажется **Harn: Bloodline**.



Фэнтези-Вселенная станет развиваться по своим законам, совершенно не обращая внимания на копошащихся в ней игроков, которые будут выяснять отношения друг с другом и своими компьютерными оппонентами при помощи магии, религии и прочего опиума для народа. Все имеет значение в мире Harn, который, будучи не злопамятным, но злым и с хорошей памятью, обязательно припомнит воинам все, что они творили на протяжении игры. Ни одно действие не пройдет незамеченным, любой шаг будет иметь последствия...



Harn: Bloodline, безусловно, является весьма оригинальным проектом. И если амбициозным планам разработчиков удастся реализоваться, то мы наверняка получим в подарок еще один волшебный мир, в котором сможем прожить не одну увлекательную жизнь.

СИ PREVIEW

DIRT TRACK RACING

Александр Щербаков

Неизвестно, что заинтересовало разработчиков фирмы с интересным названием Ratbag из страны сумчатых кенгуру в американских гоночных сериях, но досконально известно, что эти товарищи уже практически готовы выпустить на рынок игру Dirt Track Racing, посвященную популярным в Штатах автомобильным развлечениям.

Платформа: PC
Жанр: гонки
Издатель: Wizard Works
Разработчик: Ratbag
Дата выхода: октябрь 1999

Лепить свой новый проект они начали на основе движка своего предыдущего продукта, Powerslide. Только, в отличие от последнего, **Dirt Track Racing**, по словам австралийцев, будет самым настоящим симулятором, серьезным и зверски реалистичным.

Игроку, участвующему в различных соревнованиях разного пошиба, придется проделывать путь от самых низших чемпионатов с крохотным призовым фондом к всеамериканской славе и, типа, большим бабкам. Деньги, наверняка, по старой гоночной традиции, будут уходить сначала на апгрейд средства передвижения, а потом и на покупку нового. От вашего умения крутить руль также зависит, сочтут ли вас перспективным водилой спонсоры и захотят ли разместить свои логотипы на вашем четырехколесном гробу.

Но не только давить на педали придется нашей восходящей звезде американо-попкорновской автоспорта. Раз у нас самый настоящий симулятор, то, значит, без настроек автомобилей тоже обойтись нельзя. Трасс в Dirt Track Racing много, а на большинстве из них еще и условия для проведения гонок весьма различны, а потому для достижения успеха надо покрутить гаечным ключом и подобрать резину, дабы оптимизировать свою машину под заезды на треке. Счастье-то какое.



Потому как народные американские виды автоспортивных соревнований, по большому счету, интересны в основном только самим американцам, Ratbag приняли решение выпустить в Европе, Австралии и Штатах немного различные версии. Чтобы всем понравилось. Насколько серьезны окажутся отличия в этих трех вариантах игры, пока не сообщалось, но то, что они коснутся трасс и автомобилей, это совершенно точно.



СИ PREVIEW



SPACECHANNEL5

Наверное, уже давно пора привыкнуть к тому, что такие примитивные игры, как Parappa The Rapper или Tamagotchi, стали неотъемлемой частью современной японской индустрии видеоигр. Тем не менее, любое сообщение о том, что та или иная команда приступает к разработке подобных, прямо скажем, не совсем классических игр, все еще вызывает в нас определенное негодование. Space Channel 5 — не исключение.

Платформа: Dreamcast
Жанр: Music/Action
Издатель: Sega
Продюсер: Tetsuya Mitsuguchi
Онлайн: www.spacechannel5.com/
Дата выхода: декабрь 1999

Борис Романов

Несколько месяцев назад мы узнали о том, что известный продюсер таких игр, как Sega Rally, Manx TT и Sega Touring Car, приступил к разработке вместе со своей новой командой трех игр для Dreamcast. И когда мы узнали, что первой из них станет описываемая здесь SC5, мы все чуть со стула ни упали. Мы ведь думали, что танцевально-музыкальные игры настолько примитивны, что их разработкой может заняться абсолютно любой заштатный дизайнер, а совсем не Mitsuguchi.

К счастью, мы были не совсем правы, и Space Channel 5 на самом деле оказался шикарной, в прямом смысле этого слова, игрой. Виной тому послужил тот неподражаемый стиль, в котором будет выдержана это танцевально-музыкальная эпопея (смотри скриншоты).







Кроме стиля в этой игре также будет присутствовать и игровой процесс, который лишь в своей основе будет следовать канонам этого молодого жанра. Безусловно, без своевременного нажатия кнопочек на джойстике в такт музыке дело здесь не обойдется, однако точно таким же образом вам придется не только танцевать, но и спасать заложников, а также расстреливать симпатичных инопланетян.

На данный момент SC5 завершена всего на 30% и проходит тестирование непосредственно на улицах Токио. Будем надеяться, что к моменту выхода в свет (а случится это 16 декабря) она станет еще краше и более стильной, иначе ей не удастся продаться тиражом в миллион экземпляров (шутка).

СИPREVIEW









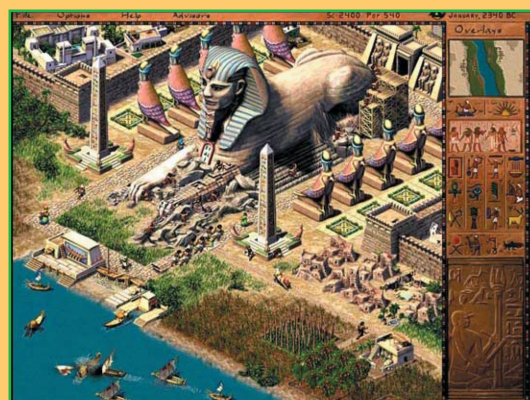


Платформа: PC
Жанр: стратегия
Разработчик: Impressions Games/Sierra
Издатель: Havas Interactive
Дата выхода: октябрь 1999

PHARAOH

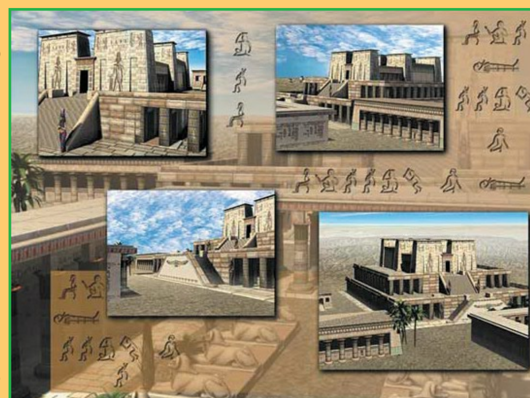
Александр Щербаков

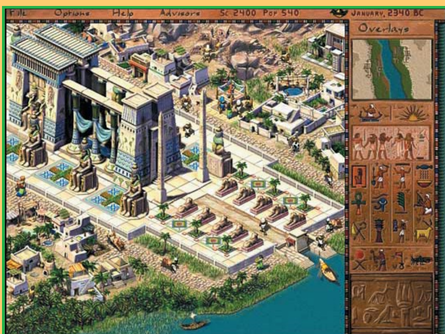
После выпуска в свет Caesar III разработчики из Impressions попали в ситуацию, когда продолжение делать вроде как-то и рановато, но на чем-нибудь заработать охота. Посмотрев по сторонам, работники компании, по всей видимости, заметили какую-нибудь Capcom, с которой, прямо так и хочется сказать, взяли пример, что и позволило определиться с планами на будущее.



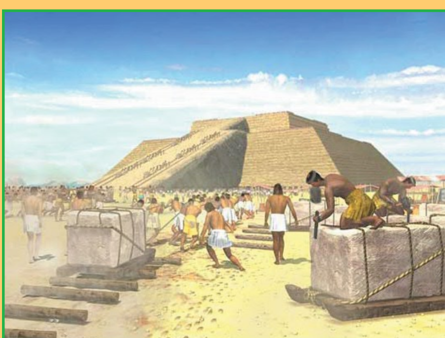
Успех третьей части симулятора римского правителя подталкивал к созданию чего-то подобного, тогда как публике поднадоело в очередной раз вживаться в образ очередного цезаря (это не имя, а должность такая, если кто не знает). Опыт «товарищей» подсказывал, что в таких случаях помогает назвать игру по-другому, по сути не меняя ничего. Обстановочку поменять, еще чего-нибудь стильного прилепить, ну и все. Так и рождается **Pharaoh**.

В общем-то, «новая» игра не сразу была переименована под египетскую тематику. Как утверждают разработчики (все они постоянно что-то бесконечно утверждают...), к ним поступало множество предложений, в основном от фэнов, о дальнейшем развитии серии, а точнее ее побочного ответвления. Кто-то кричал, что неплохо бы заняться отстройкой древней цивилизации Ацтеков, кому-то хотелось увидеть Китай, а некоторые просили посвятить игрушку древней Руси (наши соотечественники, вероятно, и просили)... С последним все ясно — заранее проигрышный вариант, остальное тоже не очень устраивает, а вот Египет, к которому в последние годы только возрастает интерес (причем не только со стороны туристов)...





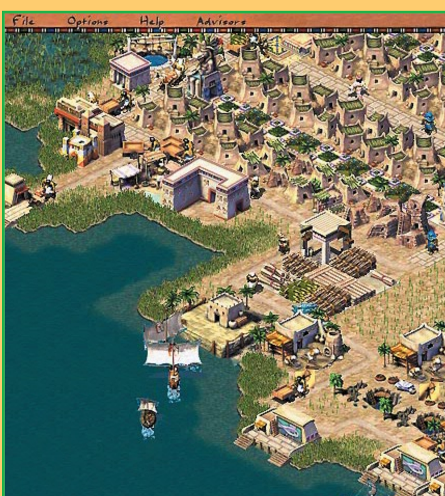
Тут же Impressions в полном составе засели за учебнички, умные книжки (с картинками) и прочие полезные издания, дабы хотя бы приблизительно вычислить, где же эта страна находится, а также почерпнуть для игры полезную информацию об истории, жизни древнего государства, обществе и прочих вещах. Правда, исторической достоверности все равно в **Pharaoh** будет немного. Цивилизация эта окутана тайной, и на многие вопросы даже самые продвинутые историки ответы найти не могут, не то что бы создатели компьютерных игр. Впрочем, никому достоверность особенно и не нужна — главное, чтобы полувымышленный бред нравился игроку.

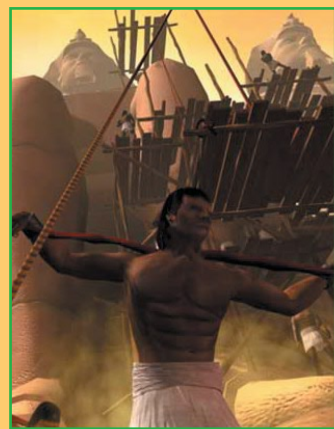


Pharaoh охватывает временной период с 3200 года до нашей эры до 1382 года так и не ставшей к тому времени нашей эры. Точнее, временных там периодов сразу три, по количеству Царств, но не будем углубляться в историю. За это время мы должны хорошо повеселиться, отдавая указания несчастным маленьким человечкам на экране, приказывая заниматься строительством разнообразных ненужностей, налепить кучу памятников древней архитектуры и совершить еще массу не менее полезных вещей.

Кстати, «древние памятники архитектуры» это отдельный вопрос. Impressions выкинули интересный номер и сделали основной целью игры их возведение. Готовьтесь ставить на конвейер сфинксов, гигантские статуи разнообразных богов, колонны из цельных кусков камня, ну и пирамидки, в которые вас вперед ногами и внесут. Тут, к слову, и возникают основные проблемы с «историзмом». Просто никто так до сих пор не знает, каким образом все это строилось. По крайней мере это не рабы на своих горбах многотонные глыбы из каменоломен таскали. Причем порой такие глыбы, которые современная техника перетащить с места может только по частям! Ну а в **Pharaoh** этим, естественно, заниматься будут простые рабочие. Другое дело, что большинству «крутых стратегоманов» все это глубоко по фигу. Взяли, притащили, построили – ну и ладно. Кстати, в данном случае это, вероятно, как раз правильный подход, позволяющий получить от игры настоящее удовольствие — «Цезарь» ведь, как-никак.

Впрочем, сказать что игра ничем по сути не отличается от Caesar III, на движке которого она и создается, зна-



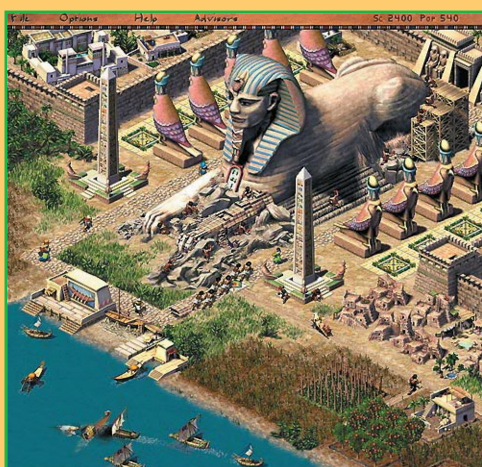












чит заранее обидеть **Pharaoh**. Отличается, но не особенно. Одной из самых главных фишек «симулятора египетского владыки» будет известная своими крокодилами речка Нил и все, что с ней связано. А связано с ней, как известно, очень и очень многое.

Главное — в жарком Египте самая плодородная землица находится как раз рядом с известной речкой. Если не ошибаюсь, то во время разливов на берег водица выносит определенный слой ила, который оказывается очень полезной вещью, обеспечивающей буйный рост сельскохозяйственных культур. Прям как на дрожжах все произрастает. Вот только, повторюсь, происходит это после разлива, смывающего все на своем пути. То есть если вы посадили морковку (грубо говоря), а к разливу сия ягода еще не поспела, то можете забыть о грядках с морковными деревьями. Не будет их. Отсюда, типа, важный стратегический элемент **Pharaoh** — необходимо тщательно планировать использование пищевых и прочих ресурсов, потому как большую часть года ничего выращивать будет нельзя из-за скверной особенности крокодильей реки, только и ждущей, чтобы учинить египетскому народу и ее правителю какую-нибудь подлянку. Если же урожая будет собрано недостаточно, то это, соответственно, грозит человечкам на карте недоеданием и прочими проблемами, связанными с этим. Следить за «поведением» Нила можно с помощью специального индикатора, который Impressions поместили в игру, так что особенных неожиданностей с притоком водицы быть не должно, а значит, все зависит исключительно от вас.

Естественно, на запасах урожая, собранного у речки, все ваши заботы с ресурсами не заканчиваются, так как помимо этого фараону предстоит контролировать и ряд фермочек, и количество имеющейся в наличии питьевой воды, заниматься добычей древесины, мрамора и прочих материалов для возведения разнообразных сооружений.

Кстати, многие сооружения необходимо посвящать богам, которые это очень любят. Богов в **Pharaoh** имеется аж пятнадцать штук, которых неплохо бы малость поублажать, дабы они прониклись к вам определенной симпатией. Помимо строительства пышных храмов и величественных обелисков, можно устраивать также и различные празднества в честь ваших покровителей. Вот только надо стараться не переусердствовать, потому как боги — твари завистливые, и им вполне может прийтись не по душе, что какой-то фараонишко высказывает одному божеству меньше почтения, чем другому.

Для строительства собственной усыпальницы также неплохо бы заручится поддержкой высших сил, равно как и поддержкой собственного народа. Последних убеждать в своем могуществе надо так же, как и богов в своей лояльности, то есть через строительство всяких сфинксов и тому подобных вещичек. Народ на это очень падок и, проникнувшись к фараону уважением, будет рад последовать за ним. После можно собирать рабочих (вы не забыли — у Impressions именно они таскают камни из каменоломен на строительство пирамид), желательно крепких и здоровых, и вперед на выполнение госплана по постройке пирамид. Само строительство состоит из нескольких ступеней, выполнить которые можно только имея хорошо развитый богатый город за своей спиной.

Развить его вам всячески будут мешать еще и коварные соседи, с которыми время от времени придется вступать в схватку, что, впрочем, не будет являться вашим основным занятием во время игры. Пирамиды, знаете ли, гораздо важнее всяких поползновений окружающих вас гадов. Побили разок, но без крестовых походов можно и обойтись. **Pharaoh**, как и Caesar, — это прежде всего строительство и обустройство города, а не всеобщая резня, как бы ни интересно и увлекательно было последнее. Если вам это интересно и если вас привлекает модная нынче «египетская» тематика, то хватайте Pharaoh, благо он уже скоро появится или даже уже появился.

СИ PREVIEW









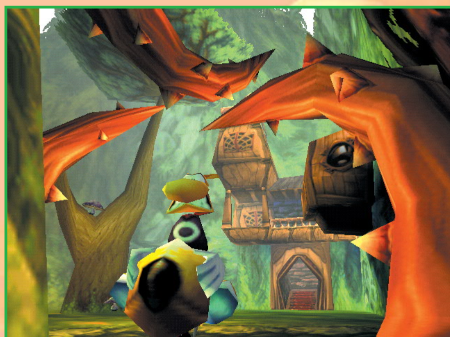
RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

Александр Щербаков

Rayman — это, если кто помнит, такой забавный мультяшный человечек, родившийся почти пять лет назад стараниями Ubi Soft и ставший персонажем одноименной игры, сумевшей даже завоевать неплохую популярность, несмотря на принадлежность к избитому уже тогда жанру двухмерных рисованных детских бродилок.



Рэймэн никогда не претендовал на то, чтобы стать чем-то вроде Соника или Марио — он им и не стал. Даже на звание талисманчика своей родной компании он особенно и не тянет, к чему, по всей вероятности, разработчики, в общем, особенно и не стремились. Тем не менее Ubi Soft его очень даже любит (особенно за приносимую прибыль), а потому уже год спустя после его дебюта взялась за создание продолжения игры, мало чем отличавшегося от оригинала. Опомнившись и посмотрев на свое детище, ребята свернули проект и решили не выпускать сиквел в такой архаичной плоско-рисованной форме. Вместо этого Rayman должен был вернуться растрехмеренным, но узнаваемым, совсем другим, но в то же время прежним. Начав все с нуля и проковырявшись с игрой довольно продолжительное время, Ubi Soft уже почти готова выпустить своего забавного персонажа на волю. Получив пафосную вторую часть названия, **Rayman 2: The Great Escape** рвется в бой за кошельки потенциальных покупателей. Не прошло и пяти лет...





Разработчики, как это принято, пытаются в первую очередь удивить нас размерами игры. **Rayman 2**, по их словам, включает в себя 19 миров, довольно ощутимо отличающихся друг от друга. Каждый такой мир будет включать в себя порядка двух-трех уровней плюс секретные бонусы и прочая любимая поклонниками платформеров дребедень. По дороге, естественно, надо собирать всякий хлам вроде каких-то непонятных светлячков, освобождать неизвестно кого из клеток, в которые их заключил некий страшно злобный космический пират. Вот уже большая часть составляющих хорошей игры этого жанра и подобралась.

Представленная недавно разработчиками демо-версия игры, демонстрирующая визуальные красоты **Rayman 2** и фрагментики игрового процесса, в общем только подтверждает, что у Ubi Soft все получается пока достаточно неплохо. Игрушечка, понятно, вся яркая, цветастая. Добрая и милая. Зеленая травка, водичка, только что вот птички не поют. Дальше, правда, обещают некоторые изменения обстановки. То есть чем ближе вы будете к сражению с подлым внеземным негодяем, тем мрачнее окажется общая обстановка на уровне, тем меньше будет зеленой травки и меньше будут петь птички.

Игровой процесс в **Rayman 2**, похоже, окажется практически стандартным для бродилки: прыжки, лазанье, стрельба шариками. По ходу дела, как это принято, герой приобретет новые возможности, научится сильнее и эффективнее устранять противников. В демке из имеющихся у Рэймэна умений мы имели счастье опробовать полеты над землей/водой с помощью волос, раскручивающихся как пропеллер вертолета, что облегчает прыжки с одной платформы на другую. Кстати, в писишной версии вытворять джампы и вообще просто перемещаться с помощью клавиатуры довольно сложно, причем до тошноты. Без джойстика или геймпада игра в **Rayman 2** превратится в сплошное мучение, когда прыжок с берега на островок в озере станет довольно проблематичным делом, не говоря уже о пробежках по подвесному мосту.

Платформа: PC, PS, N64, Dreamcast
Жанр: 3D-платформер
Разработчик: Ubi Soft
Издатель: Ubi Soft
Дата выхода: конец 1999

Кроме того, достаточно расстроить игрока способна камера, как бы получающая невероятное удовольствие от выбора неудобных точек обзора, частенько не позволяющих разглядеть, что творится впереди. Хорошо хоть в игре мы имеем возможность ею управлять, благодаря чему хотя бы получаем право оглядеться по сторонам и понять, где находимся. А разработчики тем временем рассказывают, что хотят заставить игрока почувствовать себя в эпицентре событий, ради чего, собственно, камера и изголяется. Спасибо за заботу. Мы очень довольны.

Впрочем, хоть такие вещи и осложняют беганье по уровням и крепко раздражают, но сказать, что все в этом плане в **Rayman 2** достаточно плачевно, никак нельзя. Играть наверняка будет весело и интересно и, скорее всего, ни в чем продукт Ubi Soft всяким Spyro 2 и прочим бандикутам не уступит.

СИPREVIEW





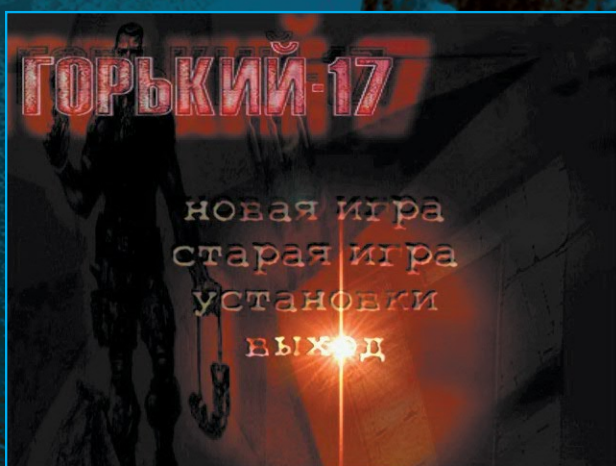


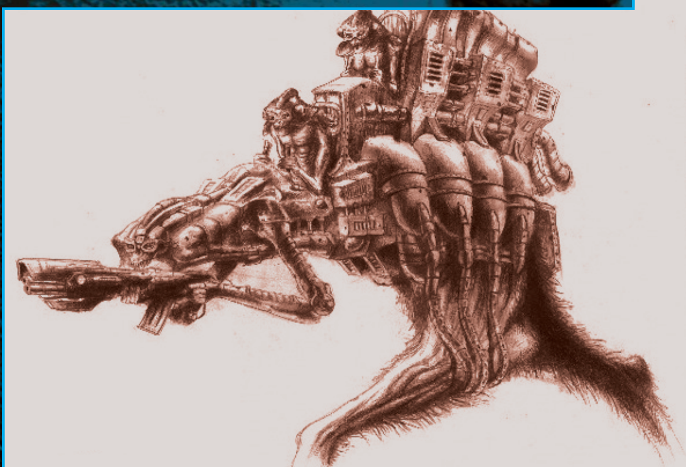


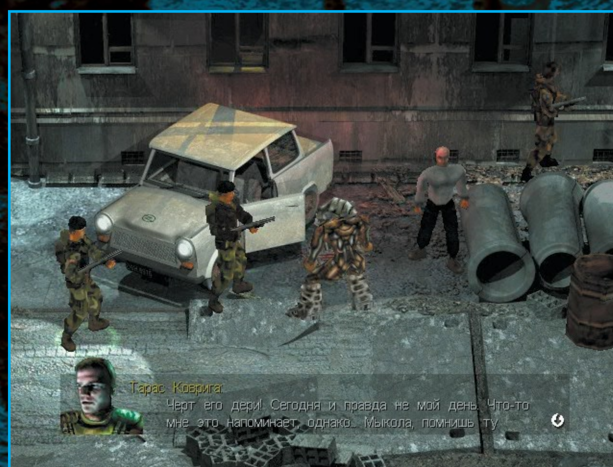




СОБЫТИЕ *ВОСТОЧНО-ЕВРОПЕЙСКОГО* МАСШТАБА









ГОРЬКИЙ-17

Платформа: PC
Жанр: RPG
Западный издатель: TopWare Interactive/Interplay/Monolith
Российский издатель: 1C/Snowball Productions
Разработчик: Metropolis Software House
Локализация: Snowball Productions
Требование к компьютеру: P233, 32Mb RAM, опционально ускоритель
Интернет: http://www.gorky17.com
Дата выхода: октябрь 1999 года

Сергей Дрегалин

Известно, что мы можем, если захотим. И что мы все до крайности талантливые — нация такая. Только обычно, когда проделано 99% работы, энтузиазм резко улетучивается и на закрутку последнего Главного Болта не остается ни сил, ни желания, ни времени...
Редко это правило не срабатывает. Редко когда работа завершена действительно полностью. Редко когда на выходе получается вещь ювелирной обработки. Но так бывает. И именно так был локализован Горький-17.

ПРЕДЫСТОРИЯ (ИЛИ КАК КАНАДЕЦ, ПОЛЯК И ФРАНЦУЗ СТАЛИ РУССКИМ, УКРАИНЦЕМ И ЭСТОНЦЕМ)

Если вы читали обзор в прошлом номере по демке Gorky-17, то наверняка заметили... э-э-э... скажем так, некорорую политическую некорректность сюжетной канвы игры. Впрочем, не заметить это было слишком сложно — желание Польши поскорее вступить в блок НАТО перло изо всех щелей и явственно проступало чуть ли ни в каждом втором диалоге главных героев. Кстати, сами главные герои были из спецвойск все того же НАТО, и к нашим соотечественникам относились без намеков на симпатию — поляк Jarek Owicz безапелляционно заявлял: «I hate Russians!» (перевод не требуется).

Вот такая милая картина. Вы можете себе представить, как все это можно адаптировать для нашей страны?! Мне, честно говоря, с трудом верилось, что это вообще возможно в принципе. И тем не менее, наши ребята справились. Они не просто перевели диалоги и тексты — нет, они полностью перекроили игру; можно даже сказать, поменяли все плюсы на минусы. Причем сделано это было с любовью, искренней патриотичностью (без иронии), тонким юмором и, естественно, профессионализмом. Их работа, поверьте, достойна работы Metropolis Software — разработчиков Gorky-17.

Итак, краткая предыстория устами наших соотечественников (полный вариант смотрите в прохождении на последних страницах этого номера).

Начало следующего тысячелетия — 2006 год. Противостояние стран участниц Варшавского договора и блока НАТО закончилось. Большинство европейских стран объединились в новый альянс, стержнем которого стала Россия.

По обоюдовыгодному соглашению Россия и Польша пересмотрели свое территориальное разделение и переместили общую границу. В итоге часть территории России отошла Польше и наоборот. И все бы было замечательно, если бы ни одно странное «белое пятно» на новой карте Польши, которое российские власти обозначили как «зона РВ311», объявив ее карантинной вплоть до 2098(!) года.

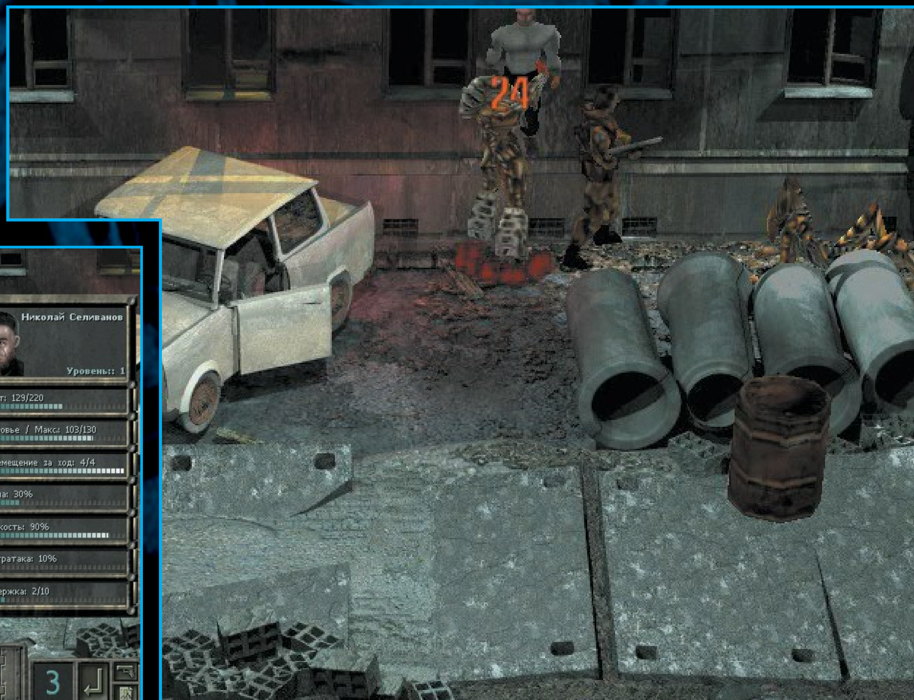
Запретный плод сладок. Естественно, как только Польша получила официальную информацию о запретной зоне, она принялась узнавать дополнительные подробности. Интерес подогревался и тем, что координаты РВ311 «чудесным образом» совпадали с координатами бывшего советского военного лагеря под кодовым названием «Горький-17».

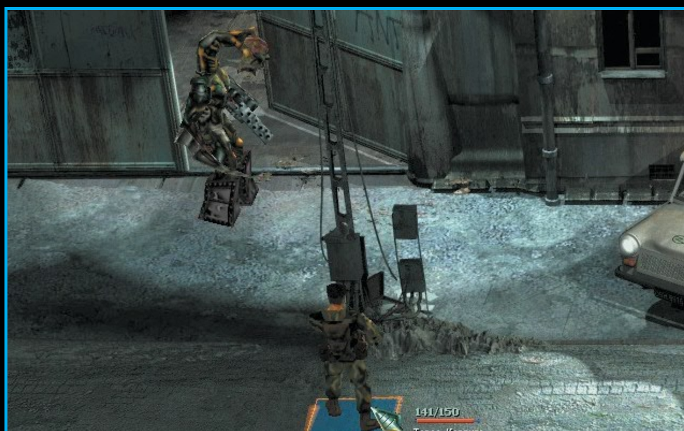
И вновь со стороны России последовала скудная порция информации. Да, лагерь был, но там производились только учения личного состава. Десять лет назад он был уничтожен, так как необходимость в нем полностью отпала. Карантин на сто лет объявлен из соображений секретности – Россия не желает, чтобы были обнародованы ее военные секреты.

Несколько надуманный ответ никого не удовлетворил, и к Горькому-17 потянулись группы польских военных исследователей. Разумеется, все, как одна, канули в лету. Россия предложила Польше свою команду, которая была бы «более адаптирована к потенциальной угрозе». После неудачной попытки НАТОвского отряда собрать информацию о пропавших группах, Польша дала добро, и к таинственному Горькому-17 прибыл российский спецотряд МЧС. В его состав входила тройка бойцов: россиянин Николай Селиванов, гарный хлопец с Украины Тарас Коврига и эстонец Юкко Хаахти. Именно этим профессионалам и надлежало выяснить судьбу предыдущих лазутчиков, а также определить, имеют ли под собой почву слухи о «невероятных существах и отвратительных мутантах», которые распускала желтая пресса.

Комментировать данный сюжет я не буду. Просто сравните его с оригинальной версией, найти которую можно в прошлом номере журнала.











ГЕЙМПЛЕЙ (*ИЛИ* ИГРА *ПО-НАШЕНСКИ*)

Просто, в два слова рассказать о сути Горького-17, пожалуй, невозможно. Я как ни пытался — так и не придумал подходящего лаконично четкого определения. Единственное, в чем могу заверить – игра красивая, стильная и интригующая.

По поверхностному взгляду Горький-17 напоминает типичную adventure, то бишь приключенческую игру. На такие мысли наталкивают великолепные бэкграунды, по которым шастает в реальном времени партия персонажей, решая задачи и выполняя определенные квесты.

Более пристальное изучение игры обнаруживает ролевую форму жизни. Каждый из персонажей имеет набор характеристик (здоровье, перемещение за ход, удача, меткость, контратака и выдержка), которые может повышать по мере накопления опыта. А опыт, как и положено в любой уважающей себя CRPG, приходит с победой над противниками.

Наконец, доскональное исследование на субмолекулярном уровне выдает все признаки стратегическо-тактических элементов. Сражения в Горьком происходят в пошаговом режиме и немного смахивают на бой из Incubation. Подчеркиваю, глубоких аналогий не наблюдается, но некоторые схожие черты есть. Ну а более подробно о сражениях поговорим чуть позже.

Теперь о том, как это все взаимодействует. Изначально вы управляете партией из тройки бойцов МЧС (впоследствии число партии может увеличиться до пяти существ). Картина выглядит следующим образом — реальное время, вид сверху-сбоку, пререндеренные бэкграунды и трехмерные персонажи. Красиво до невозможности — даже при приближении/удалении камеры, когда двумерная картинка несколько теряет в качестве, антураж поражает воображение. По сравнению с полностью трехмерными играми Горький-17 на несколько порядков аккуратнее и во сто крат более детализирован и в то же время не страдает профессиональными болезнями спрайтовых игр (невозможность масштабирования и пр.).

Но вернемся к нашим искателям приключений. Во время adventure-режима бойцы могут изучать территорию, подбирать предметы, разговаривать с друг другом и NPC, лечить раны и т.п. В общем, выполнять стандартный набор действий любой игры жанра adventure или quest. Релаксация навсегда!

Но, разумеется, группа будет находиться в расслабленном состоянии меньшую часть времени. Основной костяк игры составляют сражения, которые настолько интересны и своеобычны, что мы даже про них и говорить не будем! Шутка. Будем, но несколько позже, в специальном разделе.

А пока приведу колоритный пример из игры, который, как мне кажется, говорит сам за себя. Итак, группа наших бравых ребят встречает маленькую девчушку. Симпатичную такую девочку с двумя рыжими косичками. Лингвист Тарас пытается заговорить с ней, но ребенок не отвечает, находясь в глубоком шоке... И тут появляются монстры. Хладнокровный Селиванов приказывает сфокусироваться на охране девочки и защитить ее любой ценой. Как вы думаете, что происходит дальше? Заканчивается первый ход — и вдруг вместо девочки перед нами предстает огромный агрессивный монстр, от которого будет не так-то просто отбиться и в которого придется засадить изрядную порцию свинца. Вот такие метаморфозы. Жестоко, говорите? Зато стильно и смачно-то как!

Осталась ролевая часть. О ней можно сказать в два слова — продумана и изящна. Никаких громоздких систем, требующих недюжей подготовки и специальной практики; никаких сложных систем апгрейдов или запутанных скиллов. Все просто и удивительно играбельно. Судите сами.

Каждый персонаж обладает рядом характеристик, про которые говорилось выше. За каждую успешную атаку и за каждого убитого противника персонажу в копилку опыта забрасывается определенное число очков. Как только опыт достигнет определенного значения, то поднимается уровень персонажа. В этом случае дается пять очков, которые можно потратить на повышение некоторых характеристик (всех, кроме перемещения за ход)... Вот и все, пожалуй! Вот она — почти вся ролевая система. «Почти», так как осталось еще несколько деталей, но основная идея, тем не менее, изложена. Согласитесь — тривиально, удобно, а главное — вполне достаточно, чтобы зажечь огонек интереса!

Теперь детали. Каждый персонаж имеет количественный показатель обращения с каждым видом оружия. Чем больше он использует данное оружие, тем, соответственно, выше становится уровень обращения. В конечном итоге, это приводит к увеличению наносимых повреждений при атаке.

Для дополнительной реалистичности введены состояния персонажа. Например, после успешной атаки противника ваш подопечный может впасть в ярость. Ярость – состояние, напоминающее обоюдоострый меч: с одной стороны, увеличивается число наносимых повреждений при атаке, с другой — уменьшается меткость. Поэтому чаще всего разъяренный герой молотит руками воздух или стреляет на полкабельтовых в сторону от цели. Другие варианты состояния персонажа — отравление, оцепенение, заморозка.

С точки зрения эргономичности интерфейса Горький находится на вершине хит-парадов. Правда, имелся в свое время в демо-версии один неприятный недостаток, связанный с управлением, — предметы, с которыми было возможно взаимодействие, никак не маркировались. Например, судя по письмам, немало проблем возникало с нахождением перчаток, с помощью которых открывались железные ворота под током. Перчатки эти лежали в небольшом домике, для входа в который требовалось щелкнуть на двери. Казалось бы — в чем проблема? Так нет, все не так просто — найти дверь среди уймы мелких деталей бэкграунда было задачей отнюдь не самой простой! В релизе (громкое «urrah»!) эта проблема была решена — все функциональные объекты маркируются специальным мигающим крестиком, и пропустить их становится просто невозможно. Кстати, мерцают и все предметы, которые можно подобрать.

КОМБАТ (*ИЛИ ПОКОЙ* НАМ *ТОЛЬКО* СНИТСЯ)

Оружия в Горьком довольно много. Нельзя сказать, что его просто море, но в целом скудным список разновидностей вооружения не назовешь. Диапазон приблизительно следующий — от банальных топоров и пистолетов до бластеров и азотных пушек.

Впрочем, бластеры — это еще не экзотика. Меня куда больше развеселила русская водка, пробравшаяся в список вооружения! Неужто на поляков так убийственно действует?! ;) Но на самом деле применение «огненной воды» в Горьком достаточно логично (да нет же, не лекарство это, не лекарство!). Если разбить бутылку о противника, то он станет огнеопасным, и, следовательно, его можно будет впоследствии поджечь обыкновенной спичкой. Как сказано в мануале к игре — «не упустите шанса оживить улицы города»!

Помимо оружия есть и лечебные средства, которые восстанавливают здоровье героев. Еще один прикол ребят

ДОСТОИНСТВА

Исключительная стильность, сногсшибательная графика, великолепный затягивающий сюжет, продуманная система сражений, изящная ролевая система, качественная локализация.

НЕДОСТАТКИ

Отсутствие многопользовательской игры.

РЕЗЮМЕ

Шедевр.
И точка.

9.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS

из Snowball — как вам нравится штука под названием «АРГАИВ»? Ничего не замечаете необычного в названии? А если прочитать наоборот? ;) Так этого мало, в мануале черным по белому написано, что у данного препарата имеется «специфический побочный эффект»! Как тонко подметил один из сноуболловцев — «дескать, мы не отвечаем, что там будут десантники после него делать с монстрами»! ;)

Но шутки в сторону, переходим к серьезной теме, а именно к реализации сражений в Горьком. Теоретически угадать, когда начнется сражение, невозможно, если, конечно, не переигрывается сохраненная игра. Поясняю — бои начинаются когда кто-то из вашей команды достиг определенной точки на карте. Но вся изюминка в том, что эти точки никаким специальным образом не отмечаются! Со временем, при наличии определенной практики, вы научитесь заранее определять опасные зоны по косвенным признакам. Например, одним из таких признаков является наличие важного предмета. Просто так ничего не валяется, и почти со стопроцентной уверенностью можно сказать, что за подбором какой-нибудь карты доступа последует серьезная баталия.

Сам бой происходит в походовом режиме. За ход герой может переместиться на некоторое число клеток (определяется параметром перемещение за ход) и совершить некоторое действие (выстрелить, использовать лечебное средство, занять оборону, передвинуть предмет). Жесткого регламента на порядок ходьбы и действий нет — вы можете двинуть персонажа на клетку, затем выстрелить, а потом отойти назад. Что немаловажно — если персонажи находятся рядом друг с другом, то они могут в неограниченном количестве передавать предметы, причем возможен вариант передачи «по цепочке».

Некоторое оружие требует перезарядки. Скажем, столь любимый мной огнемет не расходует боеприпасов, но способен изрыгать огонь не чаще, чем каждый третий ход... Но большинство видов вооружения все же требует патронов. Помните, что на территории Горького амуниции не так много, так что экономьте боеприпасы и не палите из стволов почем зря!

На карте сражений почти всегда присутствует некоторое количество «интерактивных» предметов. Например, деревянные ящики и бочки со взрывчатыми веществами. Первые пригодятся для составления баррикад, а вторые, как не трудно догадаться, — для проведения пиротехнических демонстраций.

Приятно, что не все сражения одинаковы и выполнены по единому шаблону. Приведу пару характерных примеров. Пример первый — оборона компьютерных стендов. Представьте, что ваша группа окружена монстрами, которые всеми силами рвутся уничтожить стенд с компьютерами, жизненно необходимый для дальнейшего прохождения игры. Причем ваших бойцов противники игнорируют, нанося удары исключительно по стенду. Вот и думай, как их остановить — то ли защищать стенд в буквальном смысле телами героев, либо задействовать парализующие средства, либо... В общем, есть над чем поразмышлять. Пример номер два — сражение около заложенной мины. Десять ходов — и все взлетит на воздух, как говорится — «be quick or be dead»!

Не факт, что вам придется сражаться только с теми противниками, которых вы видите в начале сражения. Очень часто в разгар битвы враг получает неожиданное подкрепление. Иногда это доводит до белого каления — вроде все, на исходе сил добиваешь последнего супостата, а тут из ближайшей канализационной трубы топает бодрая стая помощников... Благо есть реплэй для каждой битвы...

Как правило, после сражения вы можете отыскать поблизости ящик с полезными вещами. Другой вариант — ценный квестовый предмет (или и то, и другое вместе).

БЕСТИАРИЙ (ИЛИ *ЗВЕЗДНЫЙ* ПАРАД *УРОДОВ*)

Пусть вас не смущает название раздела — речь пойдет не о нашей эстраде. Поговорим лучше о монстрах из Горького, так как они куда более достойны отдельного разговора...

Итак, монстры. Твари, мутанты, уроды — одно слово, красавцы! В игре они воплощены до того стильно, до того живо, что невольно начинаешь подозревать, что поляки рисовали с натуры. А что, поглазели на рыб в Яузе, побродили по московской подземке вместе с диггерами и вперед — за цифровые мольберты. Шутки — шутками, но я лично видел в Яузе таких отвратительных тварей, что мороз по коже... Впрочем, не буду отвлекаться.

Занятно, что подавляющее большинство кошмарных порождений неудачного эксперимента некогда было обычными людьми. Глядя на наиболее экстремальные экземпляры, в это трудно поверить, но, тем не менее, это так. Мутирует не только тело человека, но и его разум — после трансформации он начинает работать в единственном направлении: «кого бы сожрать». Впрочем, когда дело доходит до сражения, т.е. в случае если пища неожиданно дает вооруженный отпор, монстрячье проявляет чудеса сообразительности и начинает грамотно доводить дичь до нужной кондиции. Нельзя сказать, что противник берет исключительно умением, но, в принципе, атакует он достаточно умело. Например, монстры стараются нападать на наиболее сильно раненных персонажей; по возможности атакуют целую группу целей; при необходимости отступают и т.п. В общем, действуют так, чтобы каждый бой потребовал от вас определенной концентрации и заставил задействовать военно-стратегические извилины.





Бороться с чудовищами бывает подчас проблематично и по другим причинам. Дело все в том, что некоторые из монстров обладают иммунитетом к определенным видам атак. Например, не загораются от пламени огнемета или не заваливаются на боковую после выстрела ампулой со снотворным. Особо продвинутые твари могут иметь сразу несколько типов таких защит. Помимо этого, каждый монстр обладает еще и броней. Броня бывает трех типов — легкая, средняя и тяжелая. Для каждого типа вооружения указывается в процентах степень воздействия на каждый из типов брони. Поясняю на примере — у винтовки следующие характеристики: максимально наносимые повреждения — 25, легкая броня — 100%, средняя броня — 90%, тяжелая броня — 85%. Это значит, что против монстра с легкой броней винтовка будет наносить свои «паспортные» 25 единиц повреждений. А вот против средней – уже не более 22 (девяносто процентов от двадцати пяти с округлением), а против тяжелой — и того меньше — не более 21.

Маленькая деталь — о броне впервые встреченного монстра и его иммунитете к специальным видам атак можно узнать только после нападения. Т.е. после того как вы его попробуете на зуб. С броней несколько проще — достаточно разок шарахнуть по супостату из любого огнестрельного оружия, а вот со специальными иммунитетами все сложнее. Для выявления последних нужно атаковать противника соответствующим видом оружия. Опять же привожу пример — для выявления огнестойкости монстра требуется как следует его поджарить из огнемета. А теперь представьте себе, как обидно видеть, когда вместо клубов пламени и криков боли появляется издевательское «Защита от огня»... Но таковы суровые законы бывшей секретной военной лаборатории.

ОТПУСКАТЬ *БЕЗ* РЕЦЕПТА! (ИЛИ *БЕЗ* ВСЯКИХ *«ИЛИ»*)

Великолепная игра. Именно такая, какой ее ждали. Помню, как год назад я был сражен скриншотами из Gorky-17; как потом, прежде чем рассказывать о графике для какой-либо игры, в течение получаса медитировал над ними...

Не верилось тогда, с трудом верится и сейчас, даже когда диск с Горьким лежит рядышком, когда из колонок льется звук потрясающих саунд-треков и для входа в игру нужно, всего ничего, нажать alt-tab. Gorky-17 сам по себе просто великолепен, а локализованная версия — «Горький-17»... Даже не могу подобрать подходящего эпитета. Могу только порекомендовать. Всем без каких-либо ограничений.

Шедевр, черт возьми!



P.S. Сердечная благодарность всем ребятам из Snowball за их добросовестную работу, а также личная признательность Сергею Климову за помощь и содействие в подготовке статьи.

P.P.S. Отдельное «фенкс» за то, что успели с релизом до наступления зимней сессии!..

СИ REVIEW

ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ 2: СУДНЫЙ ДЕНЬ

Вячеслав Назаров

Как говорится, не прошло и года с тех пор как тезка вашего покорного слуги Вячеслав Письменный со своим верным товарищем по жизни и художником по призванию Олегом Захаровым, основав скромную фирму S.K.I.F. Co., Ltd., выпустили замечательнейшую игру «Петька и Василий Иванович спасают галактику». Она относилась к чудесному жанру квестов, который, к моему глубокому сожалению, переживает свои не самые лучшие времена. В подобной ситуации появление великолепной игры, пронизанной русской идеей, способной объединить целую страну в переломные годы ее истории, показалось настоящим чудом. Созданная на основе национального фольклора, посвященного прославленным героям гражданской войны, «Петька и ВИЧ спасают галактику» стала одним из самых заметных событий на российской игровой сцене. Вобрав в себя весь колорит народного творчества, представленного легендами, преданиями, сказками, анекдотами и даже кинофильмом о похождениях комдива Чапаева и его верного адъютанта Петра, игра превратилась еще в один из символов России, встав в ряд с Царь-пушкой, Царь-колоколом, пивзаводом города N-ска и фильмом «Особенности национальной охоты».

Платформа: PC
Жанр: квест
Издатель: Бука
Разработчик: S.K.I.F. Co., Ltd.
Требования к компьютеру: P-166, 32 Mb RAM, 150 Mb HDD, 8x CD-ROM, 2 Mb видеокарта
Интернет: http://www.buka.ru


Следы исчезнувшей цивилизации

Я памятник ВИЧу воздвиг нерукотворный,
К нему не зарастет народная тропа,
Вознесся выше он, достойный из достойных,
Любого нашего иль ихнего квеста...

© приписывается разработчикам «ПиВИЧ 2»

Ребята из S.K.I.F. попали своим творением в точку: «Петька и ВИЧ спасают галактику» навсегда заняла свое почетное место в сердцах российских игроков. Осознав, что грешно зарывать свой талант в землю, создатели компьютерной реинкарнации Василия Ивановича и Петьки спешно начали работу над игрой, ставшей продолжением приключений отважных героев. Благодаря им мы получили квест, который вновь переносит нас в мир русских народных сказок для взрослых, где на это раз наступил Судный День.

НАЗАД К СВЕТЛОМУ БУДУЩЕМУ

События, разворачивающиеся в «Судном Дне», происходят в различных временных и пространственных координатах. Очнувшись возле конструкции, удивительно напоминающую собой статую Свободы, что на американщине, Петька обнаруживает, что страдает полной потерей памяти и, что самое ужасное, причиной этого является отнюдь не портвейн товарища Фурманова. Решив помочь своему юному другу в поисках истины, которая где-то там, знаменитый комдив Чапаев начинает повествование о тех невероятных приключениях, что произошли с ними...

Оказывается, красный командир, гроза белогвардейцев и гордость пролетариев всей Страны Советов Василий Иванович Чапаев был похищен гадкими инопланетянами, которые пытались превратить его в страшное существо — Терминатора. Однако коварным замыслам пришельцев из далеких миров не суждено было осуществиться. Собрав все свои рабоче-крестьянские силы, отважный боец порвал путы космических империалистов и, разбив окно собой, вышел в открытый космос, наружу от истошно голосящих монстриков. Хотя бесследно визит на инопланетянскую базу для героя гражданской войны не прошел. Бесчеловечные экспериментаторы все-таки успели вживить в черепную коробку Чапаева мелкосхему, доставляющую ему немало хлопот, периодически создавая ощущения жестокого абстинентного синдрома. Но однажды комдиву приснился удивительный сон, в котором он узнал, что много-много миллионов лет назад, когда на Земле еще не вымерли динозавры, а людозавры еще не появились, ее посетила экспедиция инопланетных путешественников. Создав на месте родной деревни Гадюкино научный комплекс, гости со звезд исчезли в неизвестном направлении. Решив, что на данной базе, вход в которую является высохший колодец, наверняка имеются какие-нибудь приспособления, способные вновь превратить его в человека, легендарный Василий Иванович сообщает об этом своему боевому товарищу, и они, опохмелившись на дорожку, отправляются в древние пещерные системы. Именно здесь им попадается под руку хитрая машинка перемещений, переносящая их на несколько десятилетий в будущее. Причем, помимо путешествия во времени, Петька и ВИЧ попадают (во всех смыслах) на другую сторону океана, очутившись в Америке 60-х годов, где им и предстоит решать главную задачу — возвращать Чапаева в человекообразное состояние. Ну а зная смекалку представителей русского народа вообще и фантазию разработчиков в частности, можно не сомневаться, что приключения, которые выпадут на долю великолепной двойки, приведут в восторг всех любителей настоящих народных игр.


Российский сельпо

НОВОЕ ЛИЦО И СТАРЫЙ ГОЛОС

«Петька и ВИЧ 2: Судный День» является отнюдь не только сюжетным продолжением первой части, но и шагом вперед в графическом плане. Отныне и присно и во веки веков плоская мультяшная графика бэкграундов


И откуда у ВИЧа буржуйские сигары?


Прикурить не желаете?


А вот и старый знакомый пасечник


Праздник в самом разгаре


Итог дорогих трудов – спуск в катакомбы

дополняется трехмерными объектами, а в некоторых эпизодах игры происходит и так, что плоские элементы размещаются на своих объемных собратьях. В любом случае сочетание двух и трех D в графическом исполнении «**Петька и ВИЧ 2: Судный День**» пошло ему только на пользу. Стоит признать, что разработчикам удалось сделать визуальную часть даже еще более симпатичной, нежели она была в игре «Петька и ВИЧ спасают галактику».

Что касается озвучивания «Судного Дня», то ничего, кроме бурного восторга, переходящего в эйфорию, оно не вызывает. Все, как и раньше, выполнено на высочайшем профессиональном уровне. Актеры, участвующие в озвучке, недаром носят звание представителей этой уважаемой профессии. Само же качество звучания заслуживает самых высоких похвал. Несмотря на то, что разработчики применили новую технологию сжатия звука, позволившую запихнуть все приключения Петьки и ВИЧа на один компакт-диск, те звуковые волны, которые улавливает ваше ухо, являются истинной музыкой сфер.

КЛАССИЧЕСКИЙ *ХОД*

С жанровой точки зрения «**Петька и ВИЧ 2: Судный День**» представляет собой классический квест со всеми вытекающими отсюда замечательными последствиями. Как и в любой нормальной квестообразной игре, герой может глазеть по сторонам, изучая окружающую действительность и по ходу выдавая свои комментарии относительно увиденного. При возникновении желания сменить обстановку он легко и непринужденно перемещается по экранам, а заметив что-то ценное или просто лежащее, ползающее или бегающее без присмотра, в полной мере использует свои хватательные способности для пополнения коллекции нужных и не очень вещей. В игре «**Петька и ВИЧ 2: Судный День**» все добытые непосильным трудом трофеи, наравне со случайно найденными предметами, хранятся в любимом чемодане Петьки, где их можно использовать в самых невероятных экспериментах, иногда связанных с риском для здоровья. Представляете, как будет до боли обидно гадюкинскому алкоголику, если вместо чистейшего C2H5OH он отхлебнет березового сока, благодаря тому, что чья-то заботливая рука подменила этикетки на банках?


Иногда приятно со своей головой поиграть


У подножия свободы

В «**Петька и ВИЧ 2: Судный День**» осмотром достопримечательностей, гулянием по деревне Гадюкино и городам родины пива Miller, поиском самых разнообразных предметов и дальнейшим их истязанием будет заниматься адъютант Его Превосходительства Чапаева — Петька. Но в своем чемоданчике юноша всегда носит чудодейственную фотокарточку Шефа, которая в случае безвыходных ситуаций способна подключить легендарного Василия Ивановича к творческому процессу решения проблемы, например, такой, как открывание глазом бутылки с пивом.

НАШИ *В* ГОРОДЕ. *В* АМЕРИКАНСКОМ.

К сожалению, в настоящее время в мире выпускается все меньше и меньше квестов. Как это ни прискорбно, но жанр умирает. Боюсь, скоро Россия останется единственным местом на нашем родном планетоиде, где еще будут выпускать хорошие, очень хорошие и просто замечательные квесты. И я знаю по крайней мере одну российскую компанию, которая, как я думаю, не обманет моих ожиданий заядлого квестолюба. Ее Игры, посвященные легендарным героям анекдотов, являются одними из лучших представителей жанра, и после выхода в свет «Петьки и ВИЧ 2: Судный День» убедить меня в обратном уже невозможно даже под пытками и соблазняя волшебными напитками.

СИ *REVIEW*


У входа на секретную базу


Петька, который любил электричество


Единственный и горячо любимый дом Петьки

ДОСТОИНСТВА

Чрезвычайно милый и смешной сюжет. Очень симпатичная графика. Качественное звуковое оформление.

НЕДОСТАТКИ

По сравнению с первой частью игра стала намного короче.

РЕЗЮМЕ

Отличная игра, объединившая в себе все лучшее, что имеется в отечественном квестостроительном комплексе.

8.0

1.5	VIDEO
1.5	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS











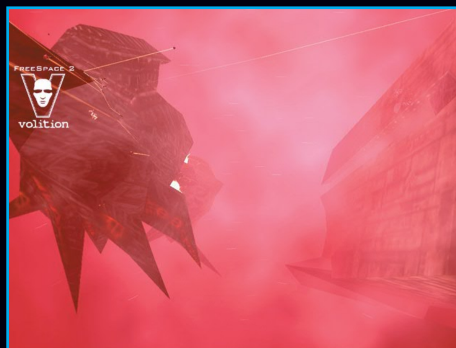
КОСМОС *В* ТУМАНЕ



FREESPACE 2

Платформа: PC
Жанр: космический симулятор
Издатель: Interplay Productions
Разработчик: Violition Inc.
Требование к компьютеру: P-200, 32 Mb RAM, 250 Mb HDD, 8x CD-ROM, 3D-акселератор
Количество игроков: до 12 игроков по Internet/LAN
Интернет: http://www.freespace2.com





Вячеслав Назаров

Время не властно над искусством. Во веки веков великие шедевры всех мастей своей красотой сводили с ума чересчур впечатлительные натуры и наполняли души более зрелых особ радостью, граничащей с эйфорией. И здесь речь идет отнюдь не только о веселых картинках, написанных талантливыми художниками, забавных мелодиях, придуманных гениальными композиторами, и симпатичных хижинах, воздвигнутых древними архитекторами. К числу последних достижений человеческого искусства можно отнести и множество миров, созданных в недрах фирм-разработчиков компьютерных игр. Сотню лет назад художник мог нарисовать прекрасную картину, отражающую один миг жизни волшебного иди совершенно реального мира. В наши дни команда единомышленников способна создать Вселенную, которая будет реально существовать в умах тысяч людей. Создание миров стало целой индустрией. Индустрией компьютерных игр.

Всего лишь год назад Violition Inc. выпустила игру Descent Freespace, с которой общественность познакомила могущественная Interplay Productions. Фантастический мир космических войн покорил сердца закаленных пилотов, прошедших огонь, водку и медные трубы в различных Wing Commander`ах, X-Wing`ах и прочих Tie Fighter`ах. Блистая роскошной графикой, поражая самые изощренные умы извилистым сюжетом, Descent Freespace по достоинству считается одной из лучших игр прошлого года. Ее вторая часть, недавно появившаяся в результате сотрудничества все тех же организаций, избавилась от первого слова в названии и вышла на рынок под оригинальным названием **Freespace 2**, обещая затмить славу своей предшественницы.



И СНОВА В БОЙ... ПОКОЙ НАМ ТОЛЬКО СНИТСЯ...

Вы помните, как все начиналось? В далекой Галактике жили-были и тихо мирно между собой враждовали две симпатичные расы: Терране (то бишь люди) и совершенно инопланетные Васуданы. Но, как гласит закон природы: если дела идут хорошо, что-то гадкое должно произойти в самом ближайшем будущем. И это что-то не заставило себя долго ждать. В террано-васуданскую Вселенную пришли Шиваны, поставившие перед собой благородную цель уничтожения всего живого. Перед лицом смертельной угрозы терране и васуданы создали Галактический Террано-Васуданский Альянс (Galactic Terran-Vasudan Alliance), дабы противостоять превосходящему их по силе, уму, ловкости и смекалке противнику. Однако все шло хуже некуда и вскорости обещало испортиться окончательно. Несчастные союзники уже готовились дружно отойти в мир иной, как неожиданно наткнулись на остатки цивилизации Древних, которая пала от лапок шиванов еще 8000 лет назад. Быстренько раскопав секреты таинственной расы, ученые GTVA наконец-то создали оружие, способное противостоять злобным агрессорам. Ход войны был изменен, и терране со своими товарищами довольно шустро разгромили супостатов.

После всегалактической вечеринки по поводу победы над шиванами было решено забыть былые распри и навечно объединить под крылом GTVA две цивилизации в одну. Однако, как известно, даже если кажется, что мероприятие встретит всеобщее одобрение, всегда найдется кто-то, кому оно не понравится. Так произошло и на этот раз. Один из боевых командиров терран решил, что все беды во Вселенной имеют исключительно васуданские корни, и, следовательно, для блага мира всех, чья раса начинается на букву «в», необходимо уничтожить, не оставив в Галактике ни капли заразы. Создав организацию Нео-Терранский Фронт и захватив три планетарные системы, повстанцы стали претворять свои планы в жизнь. К веселью подключились и уцелевшие шиваны, учуявшие шанс возродить свою былую славу великих воинов. И в этом бардаке игроку предстоит в роли лояльного GTVA пилота спасать хрупкий союз между терранами и васуда-









нами, одновременно сражаясь с бывшими братьями по оружию и воспрянувшими духом агрессорами из внешних миров...

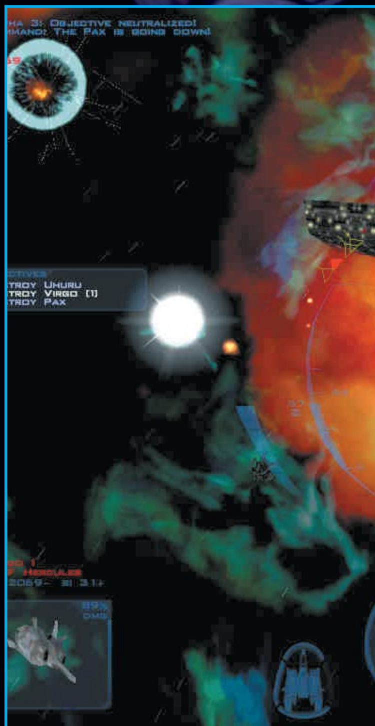
НОВОЕ — *ЭТО* ЕЩЕ *НЕ* ЗАБЫТОЕ *СТАРОЕ*

Freespace 2 с первых же кадров поражает будущих пилотов великолепной графикой, дающей полное представление о том, как должна выглядеть далекая Галактика. Самое интересное, что для воплощения всех красот разработчики не стали придумывать ни велосипед, ни какое-либо другое средство передвижения, а просто использовали в значительной мере доработанный движок первой части игры, вызывающий самые трепетные чувства и по сей день. Такой шаг привел к тому, что теперь во **Freespace 2** абсолютно все выглядит просто изумительно, начиная с моделей кораблей и заканчивая различными космическими телами и конечностями, не говоря уже о величественном звездном небе. Боевые посудины порхают в безвоздушном пространстве быстро и очень реалистично (хотя точно утверждать это не могу по причине отсутствия космонавтского опыта), освещая вечную темноту всполохами выстрелов орудий и шлейфами выпущенных на волю ракет. Но еще более реалистично они гибнут. До того как разлететься по Вселенной миллиардом осколков, корабли теряют управление, начиная выписывать невероятные кренделя и разбрасывая вокруг себя огненные брызги. Впрочем, заканчивается это всегда одинаково — мощный взрыв сотрясает окрестности, и кабина звездолета на несколько секунд заливается ярким светом, заставляющим жмуриться пилотов, решивших сэкономить на солнцезащитных очках. Пожалуй, из всех космических (да и земных тоже) боевиков во **Freespace 2** подобные катаклизмы выполнены наилучшим образом. Включение в игру «туманных» эффектов в реальном времени позволило разработчикам создать невероятные по своей красоте звездные туманности, делающие игровой процесс совершенно уникальным: путешествуя в багровом мареве, шарахаясь разрядов молний-стрел и не имея никакого представления о том, что ждет тебя впереди, начинаешь философски относиться к своей судьбе простого бойца GTVA...

ЧЕМ *НИЖЕ* СИДИШЬ, *ТЕМ* БОЛЬНЕЕ *БЬЮТ*

На протяжении 30 миссий **Freespace 2** игрокам в образе неотягощенного званиями и правительственными наградами пилота Альянса предстоит сражаться с бесчинствующими повстанцами и хулиганствующими шиванами. Как известно из курса истории, судьбы непосредственных участников боевых действий мало интересуют власть имущих деятелей, которые распоряжаются жизнями подчиненных по своему усмотрению. Точно так же дело обстоит и во Вселенной **Freespace 2**. Виртуальным бойцам суждено стать всего лишь винтиками (или гайками — кому как повезет) в адской машине галактической войны. Начав с простейших миссий по конвоированию пустых цистерн на заводы по производству целебного напитка для бравых вояк, охране подобных важных объектов и прочих заданий, поручаемых нам командованием, пилоты потихоньку станут доказывать свою профпригодность, нарываясь на все более опасные поручения. Но душа начальства — потемки, поэтому в игре очень часто возникают ситуации, когда по ходу выполнения той или иной операции оказывается, что заниматься нужно уже совсем другими вещами. Если четко и правильно выполнять наставления вышестоящего звена, то карьерный рост вам обеспечен. Впрочем, во **Freespace 2** периодически придется действовать и самостоятельно, безуспешно ожидая хоть какую-нибудь весточку от руководства. Особенно часто это будет происходить после того как основная цель операции достигнута и надо лишь дождаться подкрепления или просто посторожить ценный груз до прибытия инкассаторов. На данный период ни один нормальный командир не станет планировать какие бы то ни было действия, и при возникновении внештатных ситуаций разбираться с ними вам придется самостоятельно. При этом придется выслушивать мнения боевых товарищей по поводу того, что они думают относительно происходящего и вашем поведении. Самое главное здесь — не слушать ничьих советов (в том числе и подобные этому) и действовать по своему усмотрению, не забывая о том, что каждое действие или бездействие неизбежно скажется на вашей дальнейшей судьбе во Вселенной.





ВСЕ *НЕ* ТАК *ЛЕГКО,* КАК *КАЖЕТСЯ...*

Что касается самого игрового процесса во **Freespace 2**, то он не является чем-то архивыдающимся. В нем

Д О С Т О И Н С Т В А

Сильная сюжетная линия. Превосходная графика. Великолепная реализация взрывов. Широкий выбор боевых кораблей и вооружения. Возможность эффективного управления бойцами эскадрильи.

Н Е Д О С Т А Т К И

Несколько неудобный радар.

Р Е З Ю М Е

Отличная игра, продолжающая лучшие традиции космических войн. Рекомендуется всем.

7.5

2	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

можно встретить все то, что ждет любой нормальный ребенок от космического симулятора. Перво-наперво бойцы получают четкий инструктаж, что, зачем, сколько, кому и куда. После чего их направляют выбирать свою боевую лошадку и различные приспособления, превращающие мирное животное в грозное орудие возмездия негодяям всех мастей. Хотя, справедливости ради, стоит отметить, что в самом начале карьеры бойца вам предстоит некоторое время полетать на учебном кораблике, оборудованном в соответствии с Правилами Космического Движения ремнями безопасности и специальными опознавательными знаками. После этого командование с чистой совестью выпустит вас в открытый космос, дабы снискали вы генералам победу, а себе славу.

Попав за штурвал корабля, игроки перенесутся в родное окружение, знакомое им по множеству космических симуляторов и, обладая некоторыми навыками вождения боевых судов, без особого труда начнут победоносное шествие по Галактике. На это также работает довольно удобная система управления, реализованная во **Freespace 2**. Поэтому разобраться с клавишами и научиться сносно отдавать приказания своим коллегам, а также наводить орудия на самые разнообразные цели можно довольно быстро. Использование в сражениях товарищей по эскадрилье является одним из ключей к успеху практически каждой миссии. С их помощью можно эффективно уничтожать, просто обезоруживать или обездвиживать вражеские корабли, находясь на безопасном расстоянии и попивая космическое пиво.

Но есть во **Freespace 2** и особенность, делающая игровой процесс непохожим ни на один ранее виданный космический симулятор. Речь идет об уже упоминавшихся звездных туманностях. Дело в том, что они позволяют использовать игрокам корабли-невидимки, имеющие возможность перемещаться в данных районах совершенно незаметно для вражеских радаров. Словно призраки скользят невидимые убийцы в кровавом тумане, ища своих жертв. И хорошо, если за штурвалом подобной машинки сидите вы сами, в противном случае людям со слабой психикой категорически не рекомендуется залетать в чрезвычайно красивые, но смертельно опасные облака — шок от внезапного появления вражеского корабля может пагубно сказаться на нервной системе, заставив навсегда уйти в себя...

РАЗМЕР *ИМЕЕТ* ЗНАЧЕНИЕ

Freespace стал одной из немногих игр, создатели которой постарались максимально точно отразить соответствие между маленькими истребителями, подвластными виртуальным бойцам, кораблями среднего класса и огромными крейсерами, представляющими собой апофеоз технической мысли. **Freespace 2** сделал еще один шаг в этом направлении, окончательно убедив игроков в том, что они не просто управляют некими схематическими моделями, кружащимися на экранах мониторов, а действительно переносятся во Вселенную терран, васуданов, шиванов и прочих Древних. Воистину захватывает дух, когда, возвращаясь с задания, пролетаешь мимо огромного Крейсера, превышающего твой кораблик по меньшей мере в двадцать раз и при желании способного превратить в пепел любое судно в радиусе многих сотен миль.

ПОД *КРЫЛОМ* ЗВЕЗДОЛЕТА *О* ЧЕМ-ТО *ШУМЯТ...*

Во **Freespace 2** игроки встретят более 70 различных видов космических кораблей, которые благодаря добрым разработчикам можно оснастить огромным количеством вооружения. Среди боевых машин, которые пилоты получат возможность испытать в экстремальных условиях, выделяются шустрые Истребители, массивные Бомбардировщики, корабли AWACS, способные беспрепятственно шнырять в туманностях. Причем, в отличии от Freespace, во второй части игры бойцы в некоторых миссиях смогут полетать и на судах своих союзников-васуданов. Что касается оружия, то оно представлено большим арсеналом, включающим в себя огромное количество лазеров, ракет, торпед и прочих средств для уничтожения вражеских летающих тарелок, а также специальные приспособления для выведения из строя отдельных подсистем кораблей, например, таких как водопровод, канализация и т.д.

БИТВЫ *БРАТВЫ*

Разумеется, ни один правильный космический симулятор, к которым вне всякого сомнения относится **Freespace 2**, не может обойтись без серьезной поддержки режима многопользовательской игры. В новом проекте Violition Inc. помимо стандартных deathmatch и cooperative нашел свое отражение еще один вариант выяснения сетевых отношений — Squad Wars. В последнем случае игроки, объединяясь в эскадрильи, сражаются за власть в великой звездной системе, завоевывая себе огромные территории и репутацию настоящих летчиков.

СВОБОДНЫЙ *КОСМОС.* ДУБЛЬ *2.*

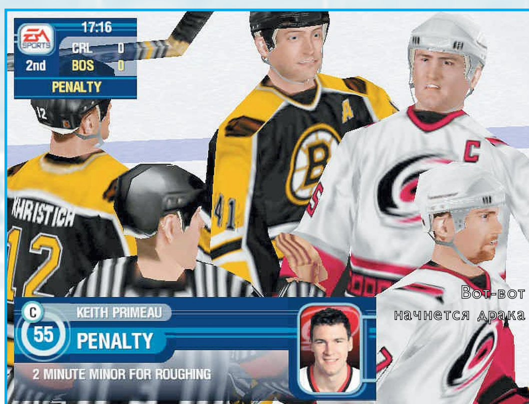
Спустя всего год после ошеломляюще успешного Freespace его создатели представили нам продолжение космической саги. И надо признаться, у **Freespace 2** есть все шансы стать популярнейшей игрой жанра. Ведь поместив увлекательный сюжет в оболочку изумительной графики, разработчикам удалось создать реальный мир, в который может перенестись каждый, кто хоть раз мечтал испытать себя в великой битве за свободный космос. А это ли ни есть чудо?

СИ *REVIEW*



Платформа: PC, PS, N64
Жанр: хоккейный симулятор
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: EA Sports
Требование к компьютеру: P-200MHz, 32Mb RAM, 4x CD-ROM, 2Mb видео-карта, Windows 95/98
Количество игроков: до 12 игроков по Internet/LAN
Интернет: http://www.easports.com

NHL 2000



Вот-вот начнется драка





Вячеслав Назаров

Прошу понять меня правильно, но я не слишком люблю командные виды спорта. Мне непонятен азарт многочисленных болельщиков, которые наблюдают за тем, как толпы народа бегают по полю за единственным мячиком, пытаясь закатить его во вражеские ворота. Я удивляюсь героям, просиживающим часы перед телевизорами, созерцая выяснение отношений между пятерками чернокожих баскетболистов. Но даже такой стойкий приверженец одиночных спортивных состязаний, как ваш покорный слуга, не в силах отказать себе в удовольствии полюбоваться боями ледовых дружин. Как правило, это сражения между командами-членами Национальной Хоккейной Лиги США. И, признаюсь, грешен — довольно долго я не только наблюдал, но и принимал самое активное участие в различных мероприятиях уважаемой хоккейной организации. Разумеется, благодаря игре NHL 99, обязанной своим созданием одному из лучших разработчиков компьютерных развлекалок — Electronic Arts. Но лучшее — враг хорошего, и вот уже который день NHL 99 пылится в шкафу, а почетное место фаворита заняло новое творение электронных искусствоведов — NHL 2000.

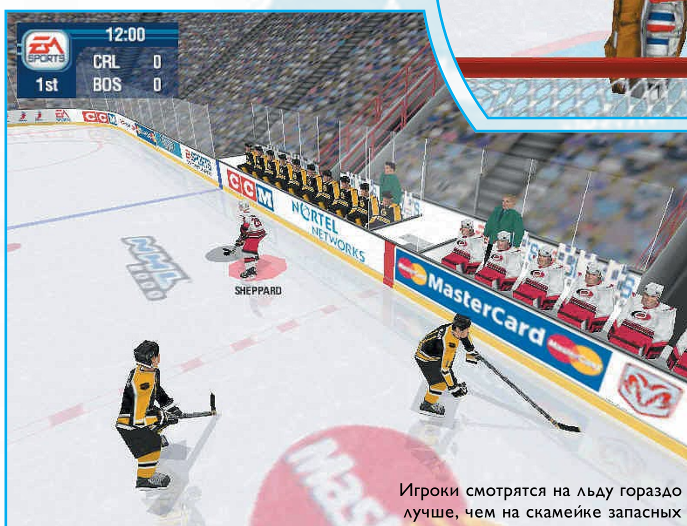
О, СПОРТ — ТЫ ЖИЗНЬ!

А поэтому бессмысленно говорить относительно сюжета спортивных игр вообще и **NHL 2000** в частности. Это хоккей. Это сама жизнь. И, следовательно, в спортивной феерии также надо просто принимать участие, стремясь завершить ее с как можно более выдающимися результатами. Для этого разработчики снабдили нас возможностью возглавить любую из команд, входящих в Национальную Хоккейную Лигу и, соответственно, при наличии некоторых ресурсов взять под свое теплое крылышко какого угодно НХЛского игрока, среди которых немало и наших соотечественников. Одним словом, выбирайте свою любимую команду, натягивайте на себя хоккейную каску, надевайте коньки, берите в руку клюшку и усаживайтесь перед монитором. Сегодня ваш главный матч.

BLUE AS ICE AND DESIRE

Признаюсь честно и откровенно: хоккей привлекает меня не только самим процессом бескомпромиссной борьбы за круглую черную шайбу, но и своей величественной красотой. Сверкающий лед поля, сияющая сталь коньков и горящие глаза бойцов — все это буквально завораживает, заставляя влюбиться в один из лучших видов спорта. И по этим же причинам я трепетно и нежно полюбил новое творение EA Sports — **NHL 2000.**

С визуальной стороны игра, как и все без исключения проекты Electronic Arts, выглядит просто изумительно. Справедливости ради стоит отметить, что по сравнению со своей предшественницей NHL 99 она не ушла далеко вперед, но определенные подвижки в этом направлении уже имеются. Модели игроков стали еще более похожими на своих прототипов из реальной жизни благодаря акции дизайнеров EA Sports, направленной на удаление кривых стыков полигонов. Существенной доработке подверглась и мимика бойцов голубого льда. К сожалению, не всегда возможно услышать то, что хочет сказать тот или иной хоккеист, но по выражению его

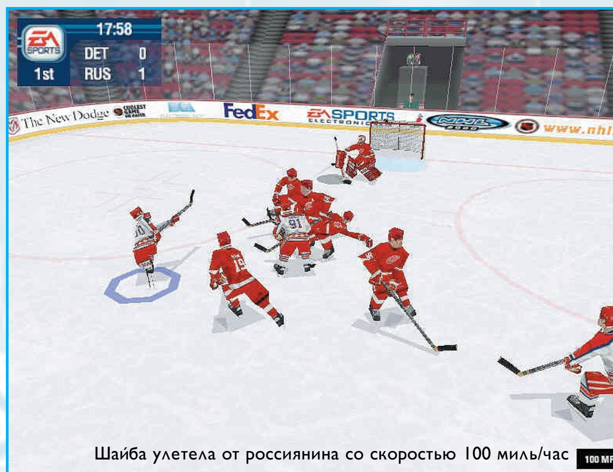


Игроки смотрятся на льду гораздо лучше, чем на скамейке запасных





Отражения хоккеистов прорисованы просто изумительно, а вот тени...



Шайба улетела от россиянина со скоростью 100 миль/час




Detroit Red Wings vs. Сборная России

лица, по шевелящимся губам можно без труда догадаться, что герой думает о своих противниках и их родственниках в седьмом колене. Благодаря подобному вниманию со стороны разработчиков к физиономиям спортсменов мы получаем возможность создавать уникальных мастеров клюшки и кудесников шайб, награждая их нашими собственными лицами или лицами наиболее симпатичных нам людей. Для этого необходимо всего лишь наличие портрета счастливца (или счастливицы) в электронном виде и желания со стороны игрока. Самое главное, стремясь за качеством картинки, следите за тем, чтобы размеры файла (в формате bmp, jpg, png или fsh) не выползли за пределы 4-х мегабайт. Поместите изображение в директорию \то-место-куда-вы-установили-**NHL-2000**\user\faces и смело используйте его при создании новой звезды НХЛ. Кстати, специально для маньяков и прочих любителей острых ощущений разработчики создали специальный кабинет пластической хирургии, в котором юные любители хоккея смогут внести некоторые коррективы во внешний вид своих спортсменов: например, перетащить ротовое отверстие на лоб, а глаза разместить на щеках — и в таком обличии выпустить их на лед.

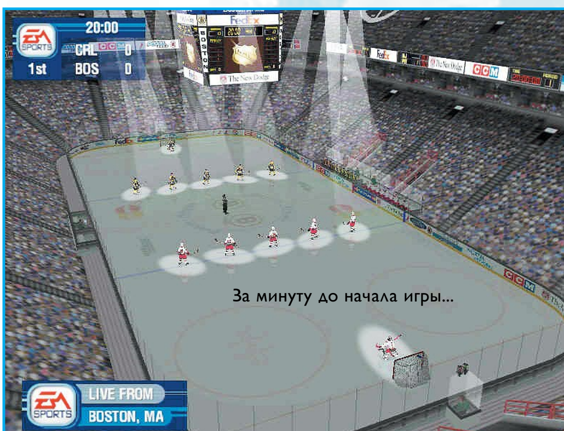
Помимо великолепного изображения моделей хоккеистов и их анимации, особого упоминания заслуживает и окружающая героев действительность. Лед великолепно отражает все, что творится на нем. Во время отчаянных сражений за обладание шайбой из под коньков спортсменов летит искрящийся поток брызг. И лишь зрители, представляющие собой безликую пеструю и, что самое удручающее, плоскую массу, несколько портят впечатление от видео ряда NHL 2000.

И ВНОВЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ БОЙ...

Игровой процесс в **NHL 2000** практически не претерпел никаких изменений — это все те же бои между ледовыми дружинами за право и лево считаться лучшими. Но, разумеется, без новшеств не обошлось и здесь. В новом проекте Electronic Arts все игры состоят из трех периодов по 20 минут. Причем игроки уже не могут в принудительном порядке сократить эти сроки. Хотя разработчики и оставили любителям скоростного хоккея маленькую лазейку — ход времени можно ускорить и запихнуть целый период в 5 минут реального времени. Таким образом очень легко расправиться с соперниками и закончить товарищескую встречу буквально за 20 минут.

КТО В ДОМЕ ХОЗЯИН?

NHL 2000 обзавелась также несколькими новыми режимами, самым занятным из которых мне представляется «Карьера». По сути это настоящая игра в игре. Любой и каждый, кто решит испытать себя в качестве хозяина команды, сможет создавать свои собственные стратегии победы, покупать и продавать игроков, внимательно следя за тем, как ведут себя компьютерные противники. На протяжении многих сезонов вы получите возможность наблюдать за тем, как развиваются или деградируют ваши родные хоккеисты. А уж меняться бойцы будут, не сомневайтесь. Это зависит от их возраста, успехов или неудач в прошлых сезонах, полученных травм и множества других факторов. Само собой, в немалой степени влияет на них и тренерский талант игрока. Своих подчиненных можно замечательно выдрессировать, объяснив им самые разнообразные стратегии и заставив следовать им на льду. Кроме того, наконец-то в **NHL 2000** герои шайб и клюшек станут самым активным образом участвовать в мордобитиях. Причем к драке можно подключиться в любой момент и доказать противникам, что в вашей команде играют не только классные хоккеисты, но и неплохие боксеры. Таким образом, занимаясь воспитанием своих подопечных, быть может вам и удастся создать настоящую банду, которая однажды завоюет Кубок Стэнли...



За минуту до начала игры...

ЭЛЕКТРОННЫЕ ХОККЕИСТЫ

Искусственный интеллект в **NHL 2000** является, возможно, самым слабым местом игры. Хотя игроки получили возможность детально настраивать уровень AI компьютерных хоккеистов, поднять его на серьезную высоту, достойную настоящих профессионалов, не представляется возможным. Приходиться признать: по сравнению с NHL 99 AI некоторым образом снизился. Иногда противники показывают на льду чудеса мастерства, а иногда их защитники практически полностью игнорируют ваших нападающих. Бывают матчи, во время которых ваш отважный вратарь не перестает отбивать шайбы и прочие летящие в него предметы, но случаются и встречи, самыми запоминающимися моментами которых становятся постоянные драки, провоцируемые компьютерными ледовыми бойцами. Но в целом, если вы не являетесь профессиональным виртуальным хоккеистом, NHL 2000 сможет подобрать вам вполне достойных соперников.

ФИНАЛЬНЫЙ СВИСТОК

NHL 2000 нельзя назвать большим шагом вперед по сравнению со своей предшественницей — NHL 99. Однако великолепная графика, доработанная поддержка многопользовательской игры по Internet делают ее чрезвычайно привлекательной для спортсменов, играющих в хоккей в виртуальной реальности. И нам остается лишь констатировать, что Electronic Arts держит марку и в очередной раз выпускает на рынок отличную спортивную игру.

СИ REVIEW

ДОСТОИНСТВА

Отличная графика. Возможность создавать игроков по своему образу и подобию. Удобное управление. Качественная поддержка многопользовательской игры.

НЕДОСТАТКИ

Систему AI хоккеистов нельзя назвать достойной НХЛ. Все, что находится за пределами ледового поля, выглядит ужасно.

РЕЗЮМЕ

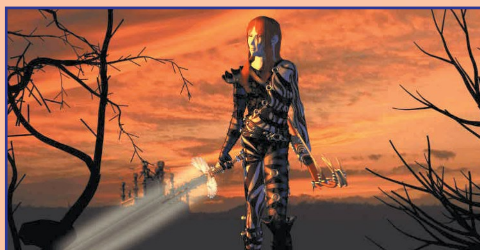
Еще одна отличная спортивная игра от Electronic Arts.

7.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

HEROES OF MIGHT & MAGIC3: ARMAGEDDON`S BLADE

Платформа: PC
Жанр: turn-based strategy
Издатель: 3DO
Разработчик: New World Computing
Требования к компьютеру: минимум Pentium 166, 16Мб RAM; рекомендуется Pentium 233, 32Мб RAM
Multiplayer: Modem, Hot-seat, LAN, Internet
Интернет: http://www.3do.com/





Максим Заяц

Вообще-то любимая игра надоесть не может в принципе, особенно если называется она Heroes of Might & Magic III. Но если все карты пройдены уже по десятку раз, все миссии кампаний выучены наизусть, если даже самые отъявленные фанаты как-то подозрительно притихли и по ночам спокойно спят вместо того чтобы распугивать домашних грохотом катапульты — значит, самое время разработчикам выпускать продолжение. Желательно такое, чтобы все играющее население разделилось на две части: те, кому оно понравилось, и те, кто еще не успел его купить.

Каким должен быть хороший add-on? Правильно, большим, красивым и удобным. Ну, с размерами в **Armageddon`s Blade** однозначно все в порядке — 6 кампаний и более 30 одиночных миссий помогут скоротать время в ожидании четвертой части. История продолжается, по хорошей традиции – история, начавшаяся еще в Might & Magic 7. **Armageddon`s Blade** – великолепный клинок, добавляющий вашему герою +3 attack/defense/power, +6 knowledge и экспертное заклинание Armageddon, воздействующее только на вражеских юнитов. За обладание им вы будете сражаться с королем Люцифером в первой кампании игры. Вы встретитесь с уже знакомыми героями, вдоволь попутешествуете с ними по бескрайним просторам Эравии, в очередной раз спасете мир и с удивлением обнаружите, что кампании стали длиннее, интереснее и сложнее... гораздо. Самым «легким» уровнем игры в этом дополнении является «Hard». Тем, кому показалась хоть чем-то сложной Restoration of Erathia, садиться за **Armageddon`s Blade** категорически не рекомендуется: чувство собственного бессилия — не самое приятное, что может испытать геймер за свои же собственные деньги.

Но не миссиями едиными жив человек. Плох тот add-on, который не привносит в игру ничего нового и полезного. По счастью, разработчики вняли мольбам возмущенной игровой общественности и отказались от первоначальной идеи поселить в мире Might & Magic всякую кибернетическую нечисть. Замок Forge канул в небытие, уступив место идеологически выдержанному Conflux. В нем обитают красивые и на удивление бесполезные элементалы всех мастей и сортов, а также перекочевавшие из второй части крылатые sprites и фениксы. Уникальное здание (строение, сооружение, облако?), появляющееся в Conflux с помощью Святого Грааля, называется Aurora Borealias и, помимо обычных 5000 золотых в день и еженедельного прироста существ +50%, открывает магической башне доступ ко всем заклинаниям. Соответственно, к городу прилагаются два новых типа героев — elementalist`ы и planeswalker`ы, по восемь типов на каждый тип. Полку «бездомных» существ тоже прибыло. Четыре новых разновидности драконов, самый сильный из которых — Azure Dragon — при параметрах атаки/защиты 50 обладает поистине богатырским здоровьем — 1000 HP. Лучники-снайперы (sharpshooters), стрелы которых без потери убойной силы поражают врагов на любом расстоянии; великолепные enchanter`ы, силой своей магии поддерживающие ваши войска, абсолютно беспомощные крестьяне... В проапгрейденных зданиях теперь можно заказывать существ любого уровня в соответствии с вашими пожеланиями и объемом кошелька. Не хватает денег на архангелов? Нет проблем — затариваемся ангелами и наносим противнику сокрушительное поражение.

Редактор карт получил свое логическое продолжение в лице редактора кампаний — по-видимому, в ближайшее













время масса народу вновь займется глобальным девелопментом. А самое приятное я оставил напоследок. Теперь в игре имеется встроенный генератор случайных карт. Душевно радовавший нас во второй части **Heroes of Might & Magic** и непонятно за какие грехи изъятый из третьей, он вновь появился в add-on`е. Выучив наизусть кампании, одиночные миссии и десяток новых мультиплейерных карт, можно отдаться на волю случая и засесть с друзьями за легендарный hot seat на новой, созданной прямо у вас на глазах местности.

Вся серия **Heroes of Might & Magic** создавалась по беспроигрышному рецепту: отличная пошаговая стратегия + фэнтези сюжет, и это обеспечило ей популярность на многие годы вперед. Уже более пяти лет прошло с момента выхода первой части, но интерес к игре не проходит, более того — растет и крепнет с каждым днем. С такой солидной базой любое продолжение просто обречено на успех, хотя бы за счет фанатов, которые уже сейчас считают дни, оставшиеся до выхода четвертой части. **Armageddon`s Blade** призван скрасить это ожидание и со своей задачей он превосходно справляется. Новые существа и карты, долгие красивые и восхитительно сложные кампании, масса полезных исправлений и дополнений — кажется, это максимум того, что можно было ожидать от add-on`a. Некоторое сожаление вызывает тот факт, что официальной локализации **Armageddon`s Blade** не будет. Add-on беспроблемно устанавливается поверх русской версии, но подержать в руках «Меч Армагеддона» смогут лишь любители пиратских переводов. Всем остальным рекомендуется учить английский язык, а нам остается лишь с удовлетворением констатировать, что NWC великолепно справилась со своей работой.

СИ REVIEW



ДОСТОИНСТВА

Масса дополнений, шесть новых компаний, новая раса, появление мощных суперюнитов.

НЕДОСТАТКИ

Высочайший уровень сложности, отсутствие сколь-нибудь значительных изменений

РЕЗЮМЕ

Традиционный (а теперь его можно назвать именно традиционным) add-on к третьей части серии Heroes of Might and Magic III.

8.0

1	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



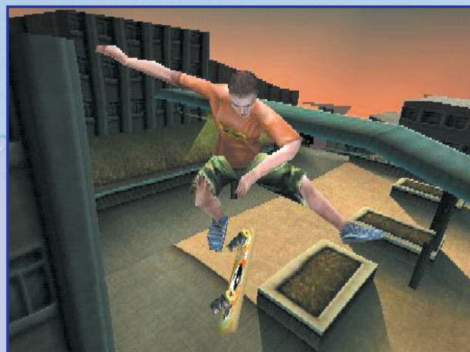


TONY HAWK`S PRO SKATEBOARDING

Сергей Овчинников

Трюковые симуляторы сноубординга и скейтбординга — это, наверное, один из самых сложных для удачного исполнения жанров в современной игровой индустрии. Если обыкновенной гонке достаточно лишь обладать отличной графикой, а какому-нибудь претендующему на популярность файтингу — отменным управлением, то в этом жанре, сочетающем, фактически, элементы как пассивного созерцания проносящихся мимо на огромной скорости пейзажей, так и молниеносного и точного нажатия клавиш для выполнения трюков добиться идеального сочетания графики и игрового процесса довольно трудно. Потому-то освоить в совершенстве технику создания подобных игр дано далеко не каждой команде разработчиков.

Платформа: PlayStation, N64, Dreamcast
Жанр: симулятор
Издатель: Activision
Разработчик: Neversoft
Интернет: www.neversoft.com



Множественные попытки крупных и маленьких команд создавать очередные «шедевры» наподобие Cool Boarders или всевозможных Extreme Snow и Skateboarding зачастую при поддержке популярных спортсменов, а иногда даже и телеканалов, транслирующих обычно соревнования в этих экстремальных видах спорта, — все эти жалкие потуги неизменно заканчивались провалами. До тех самых пор, пока за дело не решили взяться японские специалисты из Sega и Nintendo.

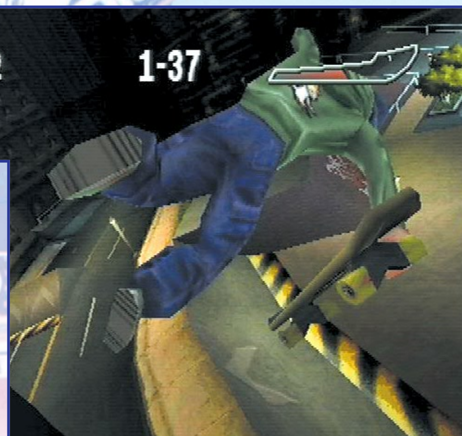
Подразделению Sega AM3 с легкостью удалось создать для игровых автоматов великолепный Top Skater, до сих пор являющийся, несмотря на устаревшую уже графику Model 2, одной из самых увлекательных аркадных игр, ну а команда EAD, ответственная за создание незабвенной гонки WaveRace (до сих пор остающейся единственной игрой, в которой реалистично смоделированы морские волны), преподнесла фанатам весной прошлого года свое лучшее произведение — 1080 Snowboarding. Обе игры превратились в эталоны жанра, идеальным образом воплощавшие в себе как трюковую, так и гоночную составляющие (хотя в Top Skater концентрация на трюках все же явственнее). Сегодня, после провала абсолютно всех попыток не только превзойти, но хотя бы скопировать эти шедевры Sega и Nintendo на какой бы то ни было платформе, можно было бы подумать, что кроме этих же не стесненных ни средствами, ни талантами японских команд никто не сможет превзойти достигнутые Top Skater`ом и 1080 высоты. Но совершенно неожиданно свежий проект уже известной нам команды Neversoft, созданный в соавторстве с постоянно растущим издательством Activision, смог разом не только сравняться с общепризнанными авторитетами, но и в чем-то их превзойти.

На первый взгляд, коим неоднократно (и по большей части неодобрительно и скептически) окидывают только что анонсированную игру журналисты, Tony Hawk`s Pro Skater не представляет собой ничего особенного. Ну, какой-то там симулятор скейтбординга, абсолютно обыкновенная занудная игра от более-менее одаренной команды. У достаточно молодой компании Neversoft на счету два относительно успешных проекта. Первым был порт MDK на PlayStation, произведенный грамотно и четко, ну а второй игрой фирмы стал бесконечно откладывавшийся и по большому счету все же не оправдавший надежд и вложенных в него денег Apocalypse. Впрочем, вины Neversoft в провале суперигры, в создании которой принимал активное участие сам Брюс Уиллис, нет никакой. Напротив, отобрав проект у первой осуществлявшей его в течение полутора лет бездарной команды, Neversoft буквально за полгода умудрилась создать очень неплохую игру. Которую, разумеется, все оценивали слегка предвзято. Так что, по большому счету, Tony Hawk`s Pro Skateboarding (название немножко отличается в американском и европейском релизах) — первый полноценный проект Neversoft, показывающий невероятный потенциал этой команды.





В THPS, в отличие от того же Top Skater, представляющего собой более академический, что ли, подход к скейтбордингу, Neversoft решила поразить игроков разнообразием. Разнообразием места и действия. Вместо надоевших всем кольцевых трасс в этой игре мы увидим скорее миры, помещенные в контекст школьного двора,



супермаркета, оживленных улиц города, заброшенного склада или тихой улочки обычного американского городка. В качестве финального же аккорда секретная трасса размещена в Розвелле, городе, над которым в 1947 году, по легенде, разбилась летающая тарелка. Разумеется, все эти миры максимально приспособлены для любителя погонять с ветерком на скейтборде и повыделывать всевозможные трюки. Поэтому стены и пригорки снабжены плавными подъемами (чтобы удобнее было подкатиться и прыгнуть выше крыши), везде и всюду полно перил (по которым так прикольно скользить, высекая снопы искр), бассейнами опять-таки с плавно изгибающимися стенками и спущенной водой, скамейками, столиками, досками, мостиками и прочими препятствиями, которые с легкос-



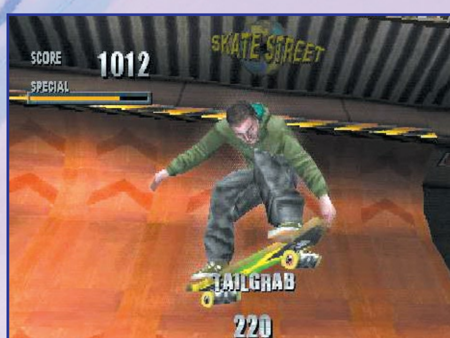


тью превращаются в орудия для добычи рекордного количества очков. Помимо обыкновенного катания с эпизодическим выполнением трюков, которое достаточно быстро надоедает (впрочем, за демкой THPS с одной единственной маленькой ареной для трюков я провел, наверное, в общей сложности часов десять, пытаясь побить смешной теперь рекорд в 20 тысяч очков), разработчики включили в игру главное — квестовый режим, в котором от вас требуется собирать или зарабатывать на уровнях некие видеокассеты, определенное количество которых открывает новые трассы и дает возможность опробовать секретные доски. Как и любой режим кампании, эта штуковина затягивает просто-таки ужасающе. Как правило, две из кассет достаются за набор игроком определенного количества очков при исполнении трюков. Причем начальная сумма примерно в три-четыре раза меньше последующей, с каждой новой трассой суммы многократно возрастают. Еще одно «очко» присуждается за сбор пяти спрятанных на уровне букв, складывающихся в слово skate. Также видеокассеты присуждаются за найденный на уровне суперсекрет (который и на первом-то уровне найти не слишком просто) и выполнение особого поручения. Скажем, в супермаркете от вас требуется разбить пять специальных витрин, а на складе — разнести в щепки пять находящихся на уровне ящиков. На выполнение любого задания (а если вы специалист — то и всех за раз) дается всего две минуты. Вы не поверите, но этого может оказаться вполне достаточно даже для того, чтобы набить трюками 50 и более тысяч очков. Рекорды же многократно превышают эту цифру. Основной принцип — освоение управления доской (а оно здесь, несмотря на все лимиты, весьма реалистично) и правильный подход ко всем без исключения «трюковым орудиям». Настоящий Pro Skater никогда не пропустит находящиеся радом перила и не упустит возможности











пролететь в невероятной комбинации трюков над секретным участком уровня (что, между прочим, значительно увеличивает очковый капитал). Количество доступных трюков просто не поддается описанию — даже в поверхностной книжице, прилагаемой к игре, на перечисление лишь простых, примитивных трюков затрачено несколько страниц, напечатанных мелким шрифтом. Каждая из четырех клавиш PlayStation`овского контроллера отвечает за один базовый тип трюков, которые разнообразятся нажатием направляющих клавиш крестовины. Эти базовые трюки легко комбинируются и складываются в более сложные. Наконец, в процессе выписывания кренделей в воздухе вы вполне можете выполнить комбу из двух, трех, четырех или даже пяти трюков подряд, за каждый из которых награда возрастает в геометрической прогрессии. Впрочем, наловчившись выполнять один трюк, не надейтесь устроить себе сладкую жизнь — за каждое повторение вы будете получать примерно вдвое меньше очков против премьеры трюка.

Достоинства THPS можно перечислять весьма и весьма долго. Из недостатков же — не слишком высокая визуальная привлекательность PlayStation-версии, нарекание, ставшее, увы, уже традиционным. Несмотря на высокое количество полигонов, отличный motion capture моделей скетеров, поистине огромные арены, качество текстур оставляет желать лучшего, да и цветовую палитру можно было бы сделать поярче. Впрочем, огромные видеостены, ставшие уже фирменным Neversoft`овским знаком, отчасти компенсируют этот промах. Нам же остается надеяться на более качественную версию игры для Dreamcast, о которой Activision уже подумывает, а также констатировать, что на игровом небосклоне зажглась новая яркая звезда. Браво, Neversoft, браво, Activision!

СИ *REVIEW*

Д О С Т О И Н С Т В А

Продуманный до мелочей игровой процесс, увлекательные режимы, как одиночные, так и для двух игроков, великолепный саундтрек, практически идеальное управление.

Н Е Д О С Т А Т К И

Легкие недоработки графического движка, резко возрастающий порог сложности.

Р Е З Ю М Е

Лучшая игра на PlayStation в этом году, настоящий прорыв в жанре.

9.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS

ГОРЬКИЙ-17

Сергей Дрегалин (dreg@gameland.ru)

ПРЕДЫСТОРИЯ

Выдержки из материалов агентства **Associated Metropress**:

МАРТ 2006 ГОДА

Времена вооруженного противостояния стран НАТО и стран Варшавского договора остались далеко позади, и Россия вместе с Восточным блоком начинает строить новую Объединенную Европу. Германия, Великобритания, Франция и Скандинавия сливаются с бывшим социалистическим лагерем и странами СНГ. Перед лицом глобальных проблем нового века навсегда положен конец мелким политическим разногласиям и региональным конфликтам.

ЯНВАРЬ 2007 ГОДА

Для более эффективного центрального управления территория Восточного блока претерпевает ряд изменений: часть Польши отходит к ведению России, а часть российской пограничной области — к Польше. У обеих сторон есть еще полгода, чтобы передать друг другу детальные карты и схемы коммуникаций. На участке, отошедшем к Польше, в числе других объектов обозначена и запретная зона **РВ311**, в которой вплоть до **2098** года обязателен режим строгой изоляции.

АПРЕЛЬ 2007 ГОДА

В ходе переговоров по территориальному обмену польские военные и их консультанты из НАТО обращают внимание на то, что координаты запретной зоны **РВ311** удивительным образом совпадают с предполагаемым месторасположением старой советской лаборатории, известной западным спецслужбам под кодовым названием **Горький-17**. Польша официально запрашивает подробные разъяснения причин карантина в зоне и обоснования причин необходимости изоляции до **2098** года.

МАЙ 2007 ГОДА

Официальное объяснение российского министерства обороны приходит с небольшой задержкой и страдает излишней обобщенностью. По словам представителей России, на территории зоны раньше был расположен обычный тренировочный лагерь, который был уничтожен сразу по окончании периода «холодной войны» между США и СССР. Польские военные вынуждены смириться со скупыми формулировками. Однако вопрос о том, почему вместо эвакуации лагерь был полностью уничтожен и объявлен запретной зоной на ближайшие сто лет, остался открытым.

ИЮНЬ 2007 ГОДА

Стараниями **CNN** публичную огласку получает мнение некоторых экспертов НАТО, в соответствии с которым **Горький-17** был не совсем обычной тренировочной базой: по данным разведки на территории этого городка был также расположен исследовательский комплекс, проводивший генетические эксперименты. На волне интереса СМИ общественность требует от России дальнейших разъяснений, однако к официальной позиции министерству обороны добавить нечего. Россия также продолжает жестко настаивать на соблюдении польскими властями тех же условий карантина запретной зоны, которые прежде поддерживались российскими военными.





МЕДИКАМЕНТЫ

ПЛАСТЫРЬ

Надежное и проверенное временем средство, восстанавливающее 30 хит-поинтов.

ПОВЯЗКА

Антисептическое средство, которое при применении добавляет 35 хит-поинтов к жизни персонажа.

ГРВ-5

Экспериментальный лечебный препарат, разработанный в лабораториях Горького-17.

«АРГАИВ»

Еще одно экспериментальное средство с неизученными побочными эффектами.

ПРОДУКТЫ

Набор необходимых каждому человеку продуктов. Восстанавливает силы, добавляя 20 хит-поинтов к здоровью персонажа.

ПРОТИВОЯДИЕ

Антидот, помогающий снять все негативные эффекты отравления.

ЛЕЧЕБНЫЕ МАЗИ

Сильнодействующее лечебное средство, восстанавливающее достаточно большое число хит-поинтов.

БОЛЕУТОЛЯЮЩЕЕ

Делает организм нечувствительным к боли. У препарата есть побочный эффект — человек после принятия болеутоляющего переходит в возбужденное состояние.

ПОЛНЫЙ ЛЕЧЕБНЫЙ КОМПЛЕКС

Очень полезная штуковина, включающая в себя целый ряд медицинских препаратов. Крайне полезна для здоровья (восстанавливает максимальное число хит-поинтов).

НАРКОТИКИ

Официально они, конечно же, запрещены, но по принципу «если нельзя, но очень хочется, то немножко можно» эти легкие наркотические препараты растительного происхождения были втихоря одобрены военной лабораторией. Кстати, особо баловаться этими штучками не рекомендуется, так как побочные действия еще малоизученны.

ВООРУЖЕНИЕ И АМУНИЦИЯ

ПАРАЛИЗУЮЩИЙ ПИСТОЛЕТ

С помощью этого оружия можно очень серьезно оглушить противника или даже ввести его в состояние временного паралича.

АЗОТНАЯ ПУШКА

Это оружие сильно понижает температуру тела, парализую противника на несколько ходов.

ОТВЛЕКАЮЩИЙ МАЯК
Эта экспериментальная разработка «Росвооружения», предназначенная для борьбы с агрессивными животными, используется обычно как приманка для низших форм жизни.



ЛЕГКИЙ БРОНЕЖИЛЕТ
Обычный бронежилет, предохраняющий лишь от легких повреждений.



ТЯЖЕЛЫЙ БРОНЕЖИЛЕТ
Дает эффективную защиту от ручного огнестрельного оружия.



КЕВЛАРОВЫЙ БРОНЕЖИЛЕТ
Обеспечивает, пожалуй, самую оптимальную на данный момент защиту. Если этот жилет не сможет остановить смертоносный свинец, то любому другому средству защиты это будет тем более не под силу.



ГРАНАТОМЕТ
Гранатомет имеет широчайшую сферу применения — от уничтожения техники до обстрела посольств... Мощное оружие, требующее соответствующих боеприпасов.



БЛАСТЕР
Оружие, изобретенное и принятое на вооружение после 2000 года. Наносит повреждения противнику направленным концентрированным пучком энергии.



МИНА С ДИСТАНЦИОННЫМ ВЗРЫВАТЕЛЕМ
При умелом использовании — мина с дистанционным взрывателем является очень эффективным и опасным оружием. Взрыв происходит через три хода.



ИОННАЯ ВИНТОВКА
Еще одно футуристическое оружие, использующее для поражения живой силы разогнанный поток элементарных частиц.



«ЗАРЯ»
Нестандартное оружие, имеющее достаточно большой радиус поражения. Поражает противника несколькими одиночными энергоимпульсами.



«МОЛНИЯ»
Похожее на предыдущее оружие, использующее для поражения энергетические разряды.



РАКЕТА
Мощное оружие, применять которое можно только с большой дистанции.



МЕТАТЕЛЬНЫЙ НОЖ
Обычное средство нападения низкой эффективности.



ПИСТОЛЕТ
Обычное средство нападения средней эффективности.



БЕЙСБОЛЬНАЯ БИТА
Излюбленное оружие темнокожих американских подростков. Используется только в ближнем бою.



ЛОМ
Несмотря на грозный и внушительный вид — не слишком эффективное оружие, которое можно применять только в ближнем бою.



ТОПОР
Любимое оружие Родиона Романовича. Эффективно в ближнем бою. Метать топор, увы, нельзя.



ДЕКАБРЬ *2007* ГОДА

Заранее оговоренные части пограничной территории России отходят к Польше, а две области Польши — к России. В торжественной обстановке происходит официальная процедура подписания договора о новой Объединенной Европе.

МАРТ *2008* ГОДА

По данным российской разведки в начале месяца на территорию запретной зоны **РВ311** (известной также как **Горький-17**) проник отряд польских десантников. Официального подтверждения этот факт не получает.



АПРЕЛЬ *2008* ГОДА

Почти за два месяца непрерывного наблюдения становится ясно, что обратно из Горького первая польская группа так и не выходила. Учитывая характер карантина и полностью разрушенную систему коммуникаций внутри бывшего города, российская разведка склонна считать группу уничтоженной. МЧС России делает Польше первое предложение о помощи и предлагает направить на поиски пропавшей группы своих собственных специалистов, знакомых с «некоторыми специфическими особенностями запретной зоны **РВ311**». Польша отклоняет предложение и распространяет официальное коммюнике, в котором впервые признается факт исчезновения группы на территории **Горького-17**, однако сама группа при этом описывается как «туристическая». Каким образом туристическая группа могла попасть на территорию строго охраняемого объекта, коммюнике умалчивает...

МАЙ *2008* ГОДА

Под давлением общественности польские власти отправляют на поиски первой группы специально обученный спасательный отряд. CNN в числе многих других международных каналов возвращается к теме уникальности **Горького-17** и возможных причин консервации города. Желтая пресса всего мира начинает пестрить репортажами «с места происшествия», в которых доверчивых обывателей пугают рассказами о страшных монстрах, чудовищах-мутантах и восставшем искусственном интеллекте бывшей советской лаборатории. Весь мир с нетерпением ждет возвращения спасательного отряда.

ИЮНЬ *2008* ГОДА

Проходит три недели со дня запланированного возвращения отряда. Новостей нет....

ИЮЛЬ *2008* ГОДА

Через шесть недель после даты запланированного возвращения МЧС России в очередной раз повторяет свое предложение о помощи. Официальная позиция Польши не меняется, однако в местной прессе начинают проскальзывать обвинения русских в том, что они «подкинули своим западным соседям чрезвычайно опасный сюрприз». Москва выступает с официальным разъяснением, в котором причинами исчезновения обеих групп названы пренебрежение установленными правилами карантина зоны и излишнее любопытство польских спецслужб к захороненным секретам времен холодной войны.

АВГУСТ *2008* ГОДА

Ссылаясь на негативное общественное мнение, Польша обращается за помощью в штаб НАТО. Разведка североатлантической группы с энтузиазмом берется за дело, при этом штаб даже не пытается скрыть, что основной целью новой экспедиции будет прежде всего сбор информации о бывшем советском объекте, а потом уже — поиск пропавших польских групп. Если будет кого искать...

СЕНТЯБРЬ *2008* ГОДА

Через четыре часа после проникновения в зону экспедиция НАТО теряет связь с базой. Спустя три дня, в течение которых от пропавшей экспедиции не приходит ни одного сообщения, Польша официально запрашивает Россию о помощи в поиске и спасении теперь уже трех пропавших групп. Отряд МЧС России начинает подготовительные работы, вход в зону намечен на конец октября.

Тем временем редакция одной из московских газет получает анонимное письмо, проливающее свет на некоторые причины изоляции **Горького-17**: по утверждению неизвестного источника Горький был прежде всего городом-лабораторией, в котором вплоть до **1998** года велись активные эксперименты по клонированию людей и животных. Однако один из экспериментов вышел из-под контроля, и единственным выходом из кризиса, получившего по шкале опасности оценку в **8** баллов, стало полное уничтожение центрального корпуса лаборатории и полная изоляция города и прилегающей территории.

ОКТЯБРЬ *2008* ГОДА

В то время как отряд МЧС продолжает подготовку к проникновению в запретную зону, неизвестный источник продолжает снабжать прессу информацией о деталях произошедшей в городе катастрофы. По его словам, именно на военных лежит большая часть ответственности за изоляцию Горького: в тот злополучный день требования безопасности не были соблюдены по настоянию полковника Косова, желавшего воочию убедиться в практическом применении техники «генной телепортации» — эксперимента, предполагавшего частичное смешение генного кода двух самостоятельных живых организмов. Ключом к результатам эксперимента являются несколько матричных дисков, содержащих не только запись последней попытки применения техники, но и полные генные коды участвовавших добровольцев.



После категорического отказа российского министерства обороны хоть как-либо прокомментировать эти предположения **18** октября **2008** года спасательный отряд МЧС в составе Николая Селиванова, Тараса Ковриги и Юкко Хаахти отправляется на поиски ответа...



ГЛАВНЫЕ ГЕРОИ

УЧАСТНИКИ ОТРЯДА МЧС РОССИИ

НИКОЛАЙ СЕЛИВАНОВ

Год рождения: 1969
Место проживания: Москва, Россия
Образование: Высшая школа КГБ
Специализация: инженер-эколог, генетик

Руководитель спасательного отряда, опытнейший десантник с чрезвычайно редкой специализацией. Строг и дисциплинирован, всеми средствами избегает политики и ведет весьма замкнутый образ жизни. Ветеран нескольких войн и лауреат большого числа международных наград и премий природоохранных обществ всего мира.

1991 — война в Персидском заливе. Ликвидация последствий экологической катастрофы и предотвращение возможных диверсий.

1995 — война в Югославии. Эвакуация сотрудников и оборудования нескольких секретных генных лабораторий.

1999 — война в Югославии. Минимизация экологического ущерба от бомбардировок авиации НАТО.

2001 — байконурский конфликт. Нейтрализация отряда пакистанских террористов, захвативших энергетический блок и угрожавших взорвать ключевые модули Международной космической станции.

2006 — конфликт в пустыне Гоби. Нейтрализация секретного монгольского центра, в нарушение Второй Женевской конвенции о генных мутациях проводившего активные эксперименты по клонированию homo sapiens и человекоподобных приматов.

ТАРАС КОВРИГА

Год рождения: 1972
Место проживания: Кіев, Украіна
Образование: Высшая школа КГБ
Специализация: лингвист

Единственный переводчик в спасательном отряде, украинец Коврига превосходно говорит на русском, украинском, польском, немецком и английском языках. Превосходный специалист, единственными недостатками которого являются порой излишняя самоуверенность и амбициозность вкупе с яркими политическими убеждениями крайнего толка.

ЮККО ХААХТИ

Год рождения: 1985
Место проживания: Таллинн, Эстония
Образование: Высшая юридическая академия Эстонии
Специализация: следователь

Самый молодой участник отряда, эстонец Хаахти имеет безупречный послужной список и отличается незыблемой лояльностью по отношению к друзьям и коллегам. Фанатично увлекается стрельбой и рукопашным боем, умеет обращаться с оружием практически любого типа и очень стесняется своего сильного эстонского акцента.

Участники спасательной экспедиции НАТО

ОСТАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

ДЖОАН МАКФАДДЕН

Год рождения: 1975
Место проживания: Бостон, США
Образование: Гарвардская медицинская школа
Специализация: хирург

ЛАЙФ СЁРЕНСЕН

Год рождения: 1970
Место проживания: Кунгалев, Швеция
Образование: Королевская академия точных наук
Специализация: программист

ДЖАНКАРЛО ТРОТТИ

Год рождения: 1966
Место проживания: Милан, Италия
Образование: Военная академия Палермо
Специализация: кадровый военный

ДЖЕЙМС ОУЭНС

Год рождения: 1979
Место проживания: Манчестер, Великобритания
Образование: Королевское военно-морское училище Манчестера
Специализация: кадровый военный

ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ

ЗАЩИТНЫЕ ЭКРАНЫ

Часть монстров являются счастливыми обладателями энергетических экранов, которые выполняют функции брони, т.е. снижают эффективность удара, поглощая его.

Эти экраны бывают трех типов: легкие (довольно слабенькая защита), средние (несколько лучше предыдущих) и тяжелые (весь удар полностью берут на себя).

Также монстры могут иметь иммунитет к определенному виду оружия. Так, например, ваш огнемет окажется совершенно бесполезным против монстра с системой защиты от огня. Рассмотрим более подробно эти виды защиты:

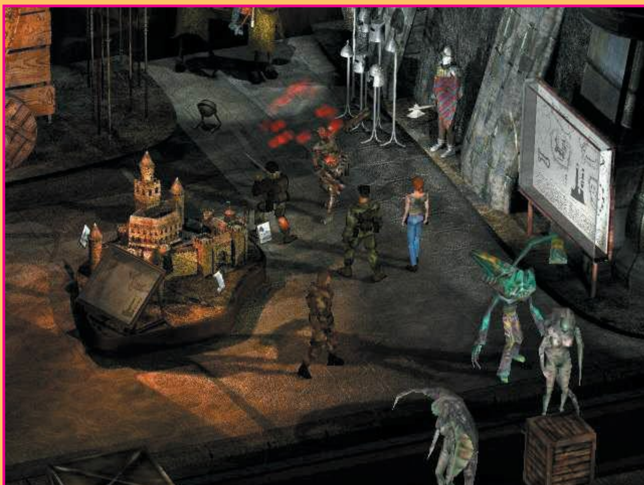
1. Защита от оглушения — дает иммунитет к КО-гранатам (КО — аббревиатура от «Knock Out») и взрывам.

2. Защита от огня — дает стопроцентную защиту от поражений самой горячей стихией.

3. Энергозащита — предохраняет от ударов тока (например, от электрошока).

4. Защита от холода — предохраняет от действия сверхнизких температур (например, от азотных пушек).

5. Защита от яда — дает иммунитет к боевым газовым гранатам.



ГАЗОВЫЕ ГРАНАТЫ



Граната, начиненная ядовитым газом, вызывающим у противника сильную интоксикацию.

ВИНТОВКА



Надежное и верное средство нападения, намного более эффективное чем обычный пистолет.

АВТОМАТ УЗИ



Знаменитое оружие антитеррористических израильских подразделений.

ПОМПОВОЕ РУЖЬЕ



Комментарии излишни — мощнейшее оружие, способное буквально нашпиговать противника зарядами свинца.

ОГНЕМЕТ



Очень серьезное оружие против противников, которые не имеют защиты от огня. Впрочем, огнемет можно применить даже против огнеупорных монстров — достаточно лишь предварительно окатить их легко воспламеняющейся водкой. Еще одно преимущество огнемета — отсутствие необходимости в боеприпасах (однако требуется два полных хода на перезарядку). Противник горит в течение нескольких ходов, теряя при этом хит-поинты (с каждым ходом все меньше и меньше).

ГРАНАТА



Обычная наступательная граната, принятая на вооружение в начале второго тысячелетия. Радиус разлета осколков невелик, поэтому граната эффективно используется для поражения локальных целей.

КОКТЕЙЛЬ МОЛОТОВА



Знаменитое эксклюзивное оружие революционеров. Наносит повреждения огнем.

НАПАЛМ



Вещество, обладающее высочайшей температурой сгорания. Впервые было применено во время Вьетнамской войны и зарекомендовало себя как мощное средство поражения живой силы.

СПИЧКИ



Используются для поджигания легковоспламеняющихся монстров. Перевести противника в такое состояние можно, например, с помощью обычной русской водки. Однако на наших соотечественников это оружие действует с несколько иным эффектом! ;)

КО-ГРАНАТА



Эта граната способна на довольно продолжительное время оглушить противника, а при определенной удаче привести его в состояние паники или бессознательное состояние.

БУТЫЛКА ВОДКИ



Очень странно, что это незаменимое традиционное средство народной медицины относится не к медикаментам, а к амуниции ;). Ему не нашлось более нужного применения, нежели как приведение монстра в легковоспламеняющееся состояние. Это может оказаться весьма полезным, когда под рукой имеются спички или огнемет — таким образом можно поджарить невозгораемых монстров.

БУТЫЛКА БЕНЗИНА



Также как и бутылка водки используется для приведения монстра в легковоспламеняющееся состояние.

ЭЛЕКТРОШОК

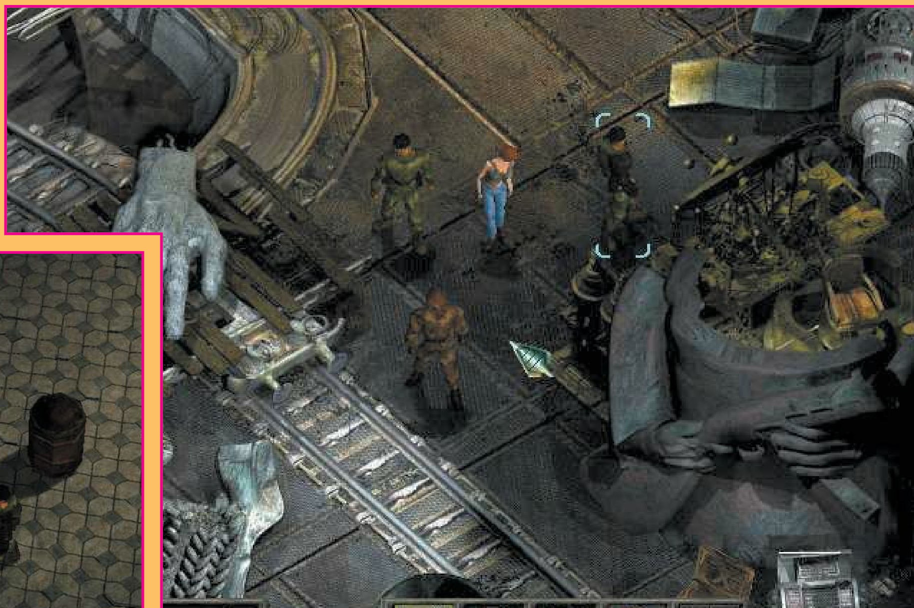


Оказывает такое же воздействие на противника, как и КО-граната, а именно вызывает продолжительное оглушение, которое может привести к панике или потере сознания.

ШТЫК



Обычное колюще-режуще-кромсающее оружие.





ХАРАКТЕРИСТИКИ *ПЕРСОНАЖЕЙ*

УРОВЕНЬ

Качественный показатель чего стоит солдат в бою. Верно правило — «чем выше уровень персонажа, тем он более силен и опытен». При переходе на новый уровень боец получает **5** очков, которые он может произвольно «потратить» на повышение своих базовых характеристик (здоровье, удача, меткость, контратака, выдержка). В начале игры каждый персонаж имеет уровень **1**, а максимально возможный уровень равен **10**.

ОПЫТ

Очки опыта получает каждый из персонажей за успешную атаку противника или за убийство оного. При достижении определенных значений опыта у персонажа повышается УРОВЕНЬ.

ЗДОРОВЬЕ

Здоровье (или хит-поинты) персонажа отражают то количество повреждений от атак противника, которое он может перенести.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЗА ХОД

Эта характеристика показывает, на сколько клеток за ход может переместиться данный персонаж во время сражений.

УДАЧА

Чем выше показатель этой характеристики, тем больше вероятность, что персонаж при атаке нанесет противнику повышенные повреждения или даже критический удар (т.е. удар, от которого противник немедленно отправится к праотцам).

МЕТКОСТЬ

Чем выше показатель этой характеристики, тем чаще отправленные персонажем пули будут достигать намеченной цели.

КОНТРАТАКА

Чем выше показатель этой характеристики, тем больше вероятность того, что персонаж самостоятельно в ответ на атаку врага проведет контратаку. Учтите, что при контратаке нельзя не только передвигать персонажа, но и менять текущее оружие!

ВЫДЕРЖКА

Это своеобразный показатель самообладания. Он отражает вероятность того, что персонаж не впадет в ярость после успешной атаки противника (см. ОСОБЫЕ СОСТОЯНИЯ).

ОСОБЫЕ СОСТОЯНИЯ

В некоторых ситуациях в время боя ваши бойцы или монстры могут перейти в особые состояния. Эти состояния инициируются атаками со стороны противника.



КОНТРАТАКА

Чем выше значение характеристики КОНТРАТАКА, тем больше вероятность того, что персонаж ответит атакой на атаку. При контратаке нельзя сменить оружие или переместить персонажа, поэтому не исключена ситуация, что контратакующий не сможет напасть на обидчика. При таком раскладе просто щелкните правой кнопкой мышки для отмены контратаки.

ЯРОСТЬ

Наиболее часто встречающееся состояние персонажа, когда он настолько разъярен, что теряет над собой контроль и впадает в ярость. Положительным фактором такого состояния является увеличение наносимых повреждений, а отрицательным — уменьшение шанса попадания по противнику.

ОТРАВЛЕНИЕ

При отравлении персонаж быстро теряет жизнь, поэтому крайне важно как можно быстрее применить антидот.

ВОСПЛАМЕНЯЕМОСТЬ

Это состояние говорит о том, что персонаж может вспыхнуть от малейшей искры. Повышенная воспламеняемость может быть вызвана бензином или водкой.

ВОЗГОРАНИЕ

В этом состоянии персонаж просто-напросто объят пламенем. Горение, как правило, продолжается в течение одного-трех ходов.

ПОТЕРЯ СОЗНАНИЯ

При потере сознания персонаж становится небоеспособен и вновь сможет передвигаться и использовать оружие только через три хода.

ПЕРЕОХЛАЖДЕНИЕ

Состояние, очень похожее на предыдущее, с той лишь разницей, что персонаж теряет возможность двигаться и может атаковать не на три, а на два хода.

P.S. *Мы сердечно благодарим Snowball Production и лично мэтра российской игровой индустрии ;) Сергея Климова за неоценимую помощь в подготовке материала!*

СИ *TACTIX*





PRINCE OF PERSIA 3D

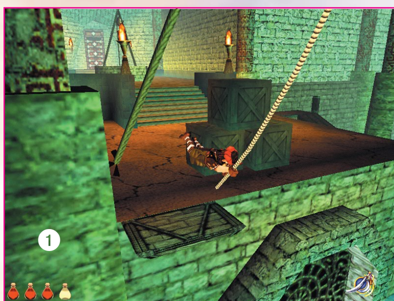
Окончание. Начало смотри в номере 20 за октябрь 1999 года.

Глеб ВЛАСЕНКО

Cistern

Тут вас поджидает первая встреча с «тарзанкой» (рис. 1). Дальше по винтовой лестнице, вниз на лифте. Спрыгнув на лодку, используйте руль.

По прибытии смело прыгайте в воду и забирайтесь на стену по ящикам. С нее прыгайте на цепь, а дальше на мостик. Там расположен рычаг, приводящий в движение лебедку и подвешенный к ней ящик.



Там же, на мостике есть еще один ящик, который следует использовать, чтобы запрыгнуть на расположенную выше платформу. С нее переберитесь на следующую, а с той — на лебедку. Спрыгивайте на ограду, и вперед к воротам (рис. 2).



Palace 1

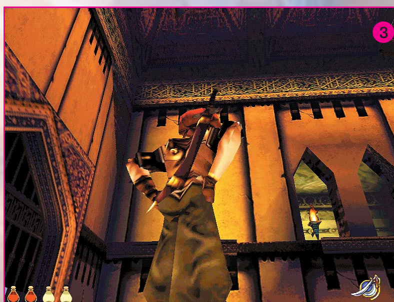
В начале уровня вас поджидает ряд кнопок, которые при нажатии поднимают мост на уровень выше.

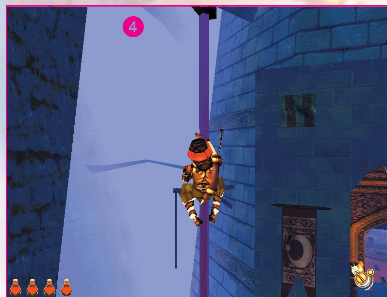
На самом верху дорогу перегораживает ящик. Сдвигайте его.

Расправившись с двумя лучниками впереди, справа и наверху на балконе, задвиньте ящик обратно — стенка опустится. Карабкайтесь вверх слева от поднятого моста (рис. 3). С него прыгайте на карниз окна, за которым бродит солдат. Залезайте внутрь и топайте направо, на балкон.

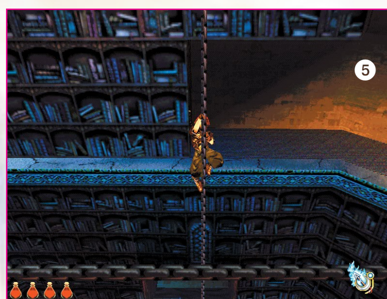
С него, раскачавшись на флагштоке, прыгайте на соседний, где некогда стоял лучник. Через окно проникайте во внутренние помещения. А через расположенную напротив бойницу смело сигайте на веревку (рис. 4).

С крыши можно допрыгнуть до разведенного моста, а убийство стоящего там солдата откроет ворота в библиотеку.





Секретная дверь расположена за книжной полкой справа. Путем долгих прыжков и повисаний (рис. 5) надо добраться до того самого уехавшего от вас лифта. Почти на самом верху, за шторкой, подберите напиток оранжевого цвета — прыжки станут дальше и выше. Забравшись на лифт, дерните за рычаг.



Palace 2

Чтобы пройти дальше, потребуется вся ваша ловкость и скорость.

Из трех коридоров выбирайте средний. Забирайтесь по каменным блокам наверх. Тут на полу кнопка. Еще одна кнопка расположена прямо под ней, на этаж ниже. Эти механизмы открывают двое ворот справа по коридору, между которыми болтается очередная тарзанка. Надо успеть нажать на верхнюю кнопку, спрыгнуть вниз, нажать на вторую, добежать до первой двери, прыгнуть, раскачаться и выпрыгнуть во вторую, пока она не захлопнулась.

По канату (рис. 6) поднимайтесь наверх. Дальше прямо, через тарзанку. В комнате провалится пол, а потолок начнет опускаться, и у вас будет всего с десяток секунд, чтобы найти более темную часть стены и сдвинуть ее.

Пройдя по образовавшемуся проходу, забирайтесь наверх и включайте рубильник — это откроет дверь. Чтобы достичь ее, надо вернуться к тарзанке и спрыгнуть вниз, в бассейн.

Palace 3

Забирайтесь в беседку, но не прыгайте вслед за танцовщицей в зеленые воды — спускайтесь на дальний берег и бегом направо, в башню. После пары ловушек вас встретят два солдата. Убив их, забравшись на уровень выше, вы обнаружите еще одно оружие — лезвия — и рычаг отключения подводной турбины. Вот теперь можно нырять.



Вновь вздохнуть вы сможете в комнате с тремя дверями, обозначенными разноцветными фигурами: треугольник, круг, квадрат. Неподалеку расположены и три кнопки для их открывания. Сначала вам нужен «треугольник».



В комнате поверните правый, потухший факел. Двигайтесь вперед, в образовавшийся проход, навстречу приключениям. Выйдя на балкон, с которого видно двух охранников, не спешите. Сначала расстреляйте их, а уж потом прыгайте к телам. Там будет кнопка. Ее нажатие запустит мост. (рис. 7).

Возвращайтесь в комнату со светильником. Теперь здесь открыта новая дверь. За ней — лифт.

Наверху воспользуйтесь тарзанкой и столкните вазу вниз, на кнопку с изображением треугольника. Потом спускайтесь туда сами, нажмите на «квадрат» и топайте в соответствующую комнату.

В конце вас поджидает танцовщица. А за ней — выход на следующий уровень.

Rooftops

Когда очередной солдат захлопнет перед вашим носом дверь, полезайте в окошко слева, спускайтесь и делайте свое грязное дело.

После того как Рагнор, человек-тигр, перекроет вам путь к дальнейшему продвижению, забирайтесь на зубец стены слева (рис. 8) и прыгайте на соседнюю крышу. Оттуда — на маленький балкончик справа.

Спустившись по цепи, идите в освещенный коридор. Во дворе придвиньте ящик к башне и забирайтесь внутрь.



После ряда ловушек, нажав на две кнопки, вылезайте на балкон. Лежащий на этаже выше эликсир лучше не брать — это яд.

После поединка с дедом воспользуйтесь лифтом за его спиной. Он выведет вас к лестнице, над которой на стропилах висят фонари. По ним на руках проползайте над ступеньками, иначе найдете свой последний приют на дне ямы.

Как только вдали увидите акведук, знайте — ко-

нец этапа близок. Прыгайте точно в середину, цепляйтесь, подтягивайтесь и вперед — осталась всего пара прыжков, тарзанка и солдат.

Streets/Docks

В самом начале этапа вам предстоит схватка с двумя местными жителями. Если этого хочется избежать, забирайтесь на ящики справа сразу. Пройдя немного вперед, спрыгивайте на другой стороне ворот. Вниз по улице, в одном из переулков слева, за кучей лежит эликсир, сотворяющий жуткую трансформацию с вашей внешностью (рис.9).

Пока действие напитка не выветрилось, бегите дальше, мимо охранников в другой переулок слева. Затем в дом, вверх по лестнице. В комнате подберите ключ и выпрыгивайте на улицу.



По дороге за ключом с правой стороны был фонтан. Рядом с ним и расположена искомая замочная скважина. Откроются два прохода. Оба ведут к одному и тому же, но левый безопаснее. В конце пути поднимите решетку люка в мостовой и прыгайте вниз.

Выбравшись по веревке из канализации, спускайтесь на пару уровней ниже, к дверям, у которых горят фонари. Внутри сидит старикан, а на столе — флейта. Подбирайте ее и поднимайтесь на уровень выше. Там открыта дверь в дом с прогнившими полами. По уцелевшим ошметкам спускайтесь вниз. В правом дальнем углу под водой есть дыра.

После стычки с «ихтиандром» идите в правый коридор и воспользуйтесь флейтой, чтобы оживить веревку.

На поверхности бегите по дорожке к виднеющемуся вдали строению. Преодолев ряд ловушек и перебив охрану, забегайте внутрь.

LowerDirigible1

Этап несложен. Просто надо ползти все выше и выше, время от времени сражаясь с подлыми приспешниками Рагнора.

Единственный более-менее сложный момент представляет собой следующее. Два подвешенных на лебедке ящика. Запрыгнув на один из них, вы заставляете другой подниматься. Быстро, пока они не вернулись в прежнее положение, бегите к поднявшемуся и, воспользовавшись им, взбирайтесь выше.

LowerDirigible2

Усложненная копия предыдущего. В конце его вас поджидает весьма крутой парень. Как только победа над ним станет свершившимся фактом, комната перевернется, а ваше оружие будет утеряно. Взбирайтесь на самый верх, к лифту.

UpperDirigidle

Ключ к двери слева находится в фонтане.

Проскакивайте через статуи с мечами, не прекращая бега, перепрыгивайте первый коврик и наступайте на второй — дверь за вашей спиной захлопнется и отрежет преследователей.

Внимательно смотрите по сторонам — вскоре должно попасться бесхозное копье. Продвигайтесь дальше через ловушки, сражаясь с солдатами. Убив лучника, не забудьте подобрать лук. Стрелы валяются в домике неподалеку.

Попав в сад, взбирайтесь по башне в центре. Не пропустите очередной оранжевый эликсир, способствующий усилению прыжков.

Рядом с комнатой будет стоять рабочий, который поведает вам, что за дверью находится своеобразная газовая камера. Чтобы избежать преждевременной гибели, подвиньте ящик на газовое отверстие в полу. Затем дерните рычаг на стене и забирайтесь на подошедший лифт.

Забравшись на самый верх, направьте катапульту при помощи двух кнопок в сторону сереющей вдали сетки и полезайте в «ложку» механизма. После перелета карабкайтесь вверх.

DirigibleFinale

Двигайтесь направо, к виднеющейся тарзанке. Миновав ее, продолжайте восхождение по веревке и не только. Забравшись на платформу, смело жмите на кнопку, расположенную посередине — появится сам Рагнор(рис.10).

FloatingRuins

После ряда перемещений по футуристическим пейзажам вы окажетесь перед несколькими плавающими платформами. Слева от них будет идол (рис.11). Справа — бассейны и что-то весьма наэлектризованное. Пробирайтесь к бассейну и ныряйте — состоится телепортация в следующий водоем.



Взбирайтесь по дорожке к небольшой беседке. Там лежит драгоценный камень фиолетового цвета — забирайте. Возвращайтесь тем же путем и подходите к идолу.

Забирайтесь на него и вставляйте камень в пустую глазницу.



Когда попадете в круглую комнату с непонятным механизмом посередине, подвиньте ящик вплотную к двери с замочной скважиной. После этого нажимайте на кнопку на полу — свершится чудо, и вас, уменьшенного, перекинут на этот самый механизм. Теперь надо действовать быстро, пока рост не вернулся. Забравшись по веревке наверх, спрыгните на перила рядом с ящиком, затем на него и, наконец, полезайте в скважину.

Выбравшись на арену, не теряя времени, бегите вперед к каменному «коню» — с тремя охранниками одновременно справиться тяжеловато.

Cliffs

Ползите вверх. У водопада уцепитесь за перекладину и на руках пересеките его. Затем раскачайтесь и спрыгивайте.

Наверху серпантина стоит башня. Справа от нее — пещера, внутри которой валяется необходимая вам кость. Прихватив ее, заходите внутрь и положите сей предмет на кнопку в полу — откроется дверь.

В конце пути стоит встречавшаяся вам ранее штуковина для «подзарядки» стрел. Воспользуйтесь ей и быстро бегите к запертой двери внизу серпантина. Получившейся огненной стрелой попадите в непонятную глыбу, которая превратится в монаха и отворит вам врата.

Добравшись до сторожки, не пропустите кнопку справа от двери, в сугробе.

Пройдя через пещеры к озеру, отключите водопад справа (рычаг находится в комнатке под лестницей). Бегите мимо него по коридору вглубь — попадете в комнату с черепом прямо по курсу. Дверь захлопнется за спиной. Надо нажать кнопки общим числом две, слева и справа на стенах. Это выпустит монстра. После победы еще раз нажмите кнопки, подберите напиток из-под поднявшегося черепа и откройте ворота поворотом рычага, спрятанного за водой.

Этот напиток позволяет вам планировать, чем и надо воспользоваться, сиганув с края озера на расположенную вдалеке платформу.

Как только быстрое течение горной речки подхватит вас, не отпускайте кнопку <Shift>, иначе герой не успеет ухватиться за мостик. Выбравшись на него, шагайте влево.

Долгие странствия выведут вас к еще двум последовательно расположенным сторожкам. Во второй из них будет рычаг, поворот которого откроет вам путь на следующий этап.

SunTemple

После убийства охранника бегите к кнопке налево, запрыгивайте на 2 уровня вверх и сталкивайте на нее ящик. По этим же уровням проходите дальше, за дверь-гильотину и спускайтесь к открытому теперь проходу.

На мостике поверните рычаг, откройте дверь кнопкой, и вперед по ездящим платформам.

Провалившийся пол увлечет вас на следующий этап.

MoonTemple

Выбирайтесь из воды и пробирайтесь наверх, ко входу.

Нажатие кнопки в полу поднимет в центре зала кристалл. Бегите дальше по коридору до дыры в полу, с двух сторон окруженной кольями. Прыгайте вниз и цепляйтесь за расположенные там прутья. Раскачавшись, перепрыгните с них на веревку.

Выбравшись по ней наверх и сразив врага, нажмите на рычаг, расположенный чуть выше на платформе. Это опустит телескоп. Проберитесь к нему через очередную дыру в полу.

Воспользовавшись этой трубой для рассматривания звезд как лестницей, полезайте на уровень выше. Убейте лучника. При помощи тарзанки переместитесь в нишу напротив. Из нее прыгните боком на карниз справа или слева, повисните на руках и спрыгните на один уровень ниже — повисните на руках и подтянитесь.

Расположенный здесь рычаг откроет путь лунному свету. Теперь возвращайтесь к только что убитому лучнику, спрыгивайте вниз и топайте обратно, к первому поднявшемуся из пола кристаллу.

По прибытии на место запрыгивайте на бордюр и дергайте рычаг. Следуйте за лучом в дверь. У следующего кристалла повторите операцию и вновь бегом за лучом.

Попав на арену, жмите выключатель в дальнем ее конце, убивайте очередного злодея и проходите в дверь, из которой он посмел материализоваться.

Поднявшись по веревке и повергнув еще двух солдат, проходите в следующую комнату, затем направо и вниз на один уровень. Опять воспользуйтесь рычагом и проследуйте в открывшуюся дверь. Со второй сгоревшей платформы пройдите налево. Снова дергайте рычаг и выбирайтесь через дырку в потолке.

Попав в комнату с первым кристаллом, пробирайтесь к выключателю, используйте его и топайте за лучом налево, в комнату, где лунный свет падает на кристалл сверху. Повернув выключатель и здесь, продолжайте путь через проход направо.

Когда попадете в помещение, где полы будут испещрены знаками, не спешите. Вам надо нажать только четыре из них в определенной последовательности (сначала красный, потом месяц, лезвия и в конце тучу с молнией) и пересечь эту комнату.

Finale

Надо действовать быстро, иначе ваша возлюбленная погибнет. Бегите к Рагнору и хорошенько побейте его. Он сбежит наверх. Последуйте за ним, взбираясь по цепи и вновь нанесите ему поражение.

окончание, начало в #20(53) октябрь 1999

HOMEWORLD

Алексей ЛИГА

МИССИЯ #10 SUPERNOVA STATION

Изучите Генератор гравитации (**Gravwell Generator**) и Мобильный зонд (**Proximity Sensor**). Очень хорошая вещь Генератор гравитации. При наличии данного устройства рядом с вражескими кораблями они теряют подвижность и беспомощно крутятся на одном месте, подставляясь под выстрелы вашего флота. Используйте его постоянно, это существенно сократит ваши потери в боях. Заданием на миссию является уничтожение научной станции, ведущей секретные военные разработки. Выполнение задания осложняется тем, что в данной звездной системе очень сильная радиация, постепенно разрушающая ваши корабли. Чем меньше корабль, тем быстрее он взорвется. Поэтому желательно использовать только тяжелые корабли. Отделите от основного флота Уничтожители (**Destroyer**) и Авианосцы (**Cruiser**), после чего разделите их на две группы. Загрузите доки авианосцев истребителями и отправляйте обе группы в дальний конец карты. Перейдите в режим карты и посмотрите внимательно на показываемые цели. На одном уровне с вашей базой находится несколько целей, одна из которых Научная станция (**Nova Station**). Также в низу пространства, в астероидном скоплении, прячется несколько вражеских фрегатов. Отправьте одну группу кораблей к астероидам, а другая пусть продолжает двигаться к научной станции. Когда на вторую группу начнут нападать корабли защиты станции, выпустите из доков все истребители, пусть они сами разберутся, а тяжелый флот продвигайте дальше к научной станции. Перейдите к первой группе, она к этому времени должна была достигнуть астероидного скопления и уничтожить находящиеся в нем корабли противника. Если это уже сделано, стройте флот и посылайте на помощь второй группе. Совместными силами уничтожьте убегающий от станции **Carrier**, а после – научную станцию и прыгайте в следующую звездную систему.

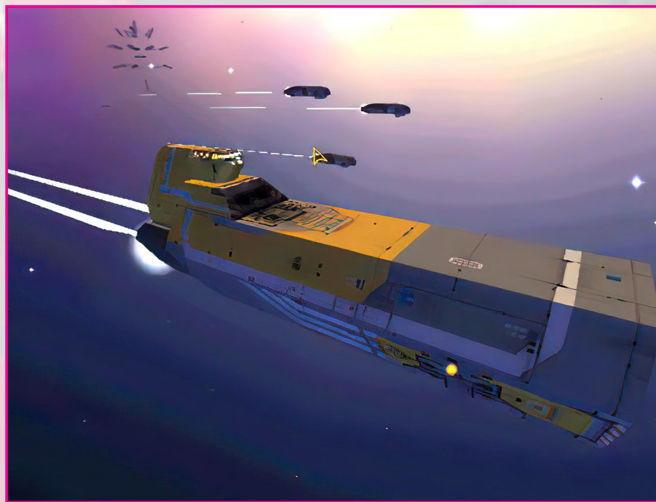
МИССИЯ #11 TENHAUSER GATE

Вы прибыли на границу ядра галактики. Здесь вас встречают передовые отряды империи. Будьте готовы к очень жаркому бою. Враги нападают волнами, одна за другой. Выпускайте все свои корабли и ставьте на защиту базы, после чего наблюдайте за хаосом, творящимся на экране монитора. Через некоторое время корабли противника будут уничтожены. Соберите все ресурсы в системе и постройте недостающие корабли. Теперь загоните все истребители в доки и отдайте приказ оставаться в них. Еще раз проверьте, не появилась ли возможность изучить какую-либо технологию. Если — да, то изучите ее. Подготовились? Прыгайте.



МИССИЯ #12 GALACTICCORE

Постройте несколько Генераторов гравитации и поместите их в центр вашего флота. Поставьте корабли охранять материнский корабль. Через какое-то время возле базы появятся вражеские корабли-невидимки. Попав в поле генераторов, невидимки остановятся. Уничтожьте их. Когда вы расправитесь со всеми нападающими, постройте часть тяжелых кораблей в одну группу и посылайте в атаку на вражескую базу. Особого сопротивления вы не встретите. После уничтожения базы один из вражеских крейсеров запросит у вас помощи. Группой тяжелых кораблей завяжите бой, чтобы отвлечь вражеский флот от предателя, а сами этим временем подтягивайте корабли, охраняющие материнский корабль. Важно перед прыжком уничтожить все находящиеся в системе вражеские суда. Если этого не сделать, то материнский корабль во время прыжка погибнет.



МИССИЯ #13 THEKAROS GRAVEYARD

Задача миссии — захватить **Junkyard office**. Выводите весь свой флот, стройте в одну группу и, оставив несколько кораблей охранять материнский корабль, отправляйтесь к скоплению метеоритов, находящемуся справа. Напрямик лететь к цели не советую. Противник использует гиперпространственную ловушку, которая при подлете к **Junkyard office** будет отбрасывать ваши корабли в неизвестное пространство. Обойдя скопление метеоритов, направляйтесь к цели. Вас здесь будет поджидать большой флот противника. Уничтожьте его и состыкуйтесь с **Junkyard office**. Миссия окончена.

МИССИЯ #14 THEBRIDGE OFSIGHS

Загоните истребители в доки Авианосцев и, построив флот, начинайте осторожно продвигаться в сторону вражеского генератора. Силы противника в данном секторе пространства очень велики, поэтому уничтожайте их по частям. Когда вы уничтожите все цели, группируйте флот заново, стройте и атакуйте главную цель. Крупными кораблями разрушайте ядро генератора, а истребителями и фрегатами нападайте на корабли сопровождения. Главное — не дать им уйти, иначе миссия будет провалена. В этом случае лучше применить генератор гравитации, для того чтобы обездвижить корабли противника. Как только генератор будет уничтожен, прибудет огромный флот противника. Не связывайтесь с ним, сразу же прыгайте в гиперпространство.

МИССИЯ #15 ChapelPerilous

Цель миссии — перехватить метеорит, транспортируемый к главному флоту императора. Разделите свой флот на две группы. Одной прикажите атаковать метеорит, а другой — корабли сопровождения. Уничтожив вражеский флот, соберите остатки метеорита и постройте недостающие корабли. Упор при строительстве делайте на тяжелый флот, к этому времени у вас уже должны появиться **Heavy cruiser** и **Missile destroyer**.

МИССИЯ #16 HIIGARA

Разделите свой флот, так чтобы было несколько небольших групп, состоящих из быстрых кораблей. Основную часть флота поставьте охранять материнский корабль, а сформированные группы отправьте на охоту за вражескими сборщиками ресурсов. Далее используйте тактику выматывания противника. Постоянно уничтожайте его сборщики ресурсов до тех пор, пока он не сможет строить новые, после чего начинайте планомерно, корабль за кораблем, разрушать весь вражеский флот. Последним окажется флагманский корабль императора с небольшим эскортом. Уничтожьте его, и ваш родной мир будет свободен.

СИ TACTIX

PANZER GENERAL
НЕСКОЛЬКО ПОЛЕЗНЫХ СОВЕТОВ

Артем Платонов

Держа в руках коробку с долгожданной игрой, я предавался воспоминаниям. Перед глазами вереницей проплывали опаленные войной гексы, города, которые надо было взять любой ценой, юниты, из последних сил рвущиеся вперед... Как ветеран первых двух частей, я с трепетом предвкушал самое близкое общение с третьей частью, как вдруг мои размышления прервал телефонный звонок. Звонил друг, которого наголову разбили где-то под Дюнкерком. Итак, моему другу и всем остальным поклонникам Panzer General посвящается...

1 Основная сила Вашей армии — это средние и легкие танки. Все остальные войска, в общем-то, лишь дополняют их. Без танков вам нечего надеяться на быструю и блестящую победу. Схема такова: танки рвутся вперед, к городам-целям, избегая серьезных драк. Авиация, бронемашины, пехота и артиллерия на бронетранспортерах помогают им, прокладывая путь в стычках. Очаги сопротивления обходятся стороной и подавляются идущими сзади тяжелыми танками, штурмовыми орудиями, пехотой без бронетранспортеров и тому подобным — в общем, всеми остальными войсками. Нанося точечные удары по войскам противника сразу всей вашей авиацией и танками, вы быстро прорветесь вперед.

2 В начале миссии вам стоит взглянуть на стратегическую карту и наметить для себя направления главного и вспомогательного (-ых) удара. На главном направлении действуют ваши лучшие войска, причем если главное направление большое по протяженности, то на него надо больше войск. На этом направлении необходимо: **а)** Вводить в бой танки (тяжелые — для прорыва обороны, средние и легкие — для устремления в прорыв); **б)** Сосредотачивать огонь всех видов оружия, включая и удары авиации (т.е. вся артиллерия должна действовать на этом направлении); **в)** Иметь суженные полосы и глубокое построение наступающих войск. Нет смысла расшибать себе лоб, давя на противника на широком фронте (это понимают даже разработчики — см. ролик при выборе кампании за немцев), когда можно в определеном месте прорвать оборону и выйти в тыл маневренными танковыми группами. Неплохо также для себя назначить последовательность взятия городов.

3 Удары по врагу следует наносить массово и концентрированно. Нет смысла распылять вашу авиацию и наземные войска по всей карте. Наметьте для себя цели, стоящие перед ними, и выполните все их поочередно, в порядке важности.

4 После выполнения хода полезно взглянуть на стратегическую карту — может быть, вы забыли походить каким-то юнитом...

5 Пехота в этой игре делится на 2 вида: первые (самые лучшие и дорогие) воюют вместе с вашими войсками, а вторые, дешево-средние (или те, кто не перейдет с вами в следующую миссию), сидят в отвоеванных городах, охраняя их.

6 Продолжение предыдущего совета. Юниты, которые не будут переходить с вами в следующую миссию, лучше определить на охрану городов — и дело выполнять будут, и под ногами не будут путаться.

7 Лучше иметь небольшое, хорошо сбалансированное войско, где вы четко представляете себе, кто для чего предназначен, нежели большое, страшное, но совершенно неуправляемое и неповоротливое войско.

8 Надо превосходить противника в количестве и качестве лишь на главном направлении, а на второстепенном достаточно сковать его.

9 Иногда все решает сражение, а иногда судьбу сражения решает какой-нибудь пустяк (с) Наполеон Бонапарт. Помните об этом, когда играете в multiplayer или с компьютером без save game — допустив одну-единственную небрежность, вы рискуете потерять все.

10 Ваши наступающие или обороняющиеся войска должны быть более-менее сбалансированы. Нет смысла пихать в одну танковую группу все лучшие танки — она за счет своего класса вырвется вперед и без поддержки будет уничтожена. Действуйте по принципу: «Если в группе есть лучший танк, то другой группе дадим лучшую пехоту».

11 Помните, что резерв своими действиями решает исход сражения. Особенно это важно в multiplayer-игре. Вводите его в бой тогда, когда обозначился перелом в битве и противник совершил ошибку. Резерв должен налететь на врага, как танк на гнилой штакетник.

12 Как известно, ни один план не переживал начала своей реализации. Вы должны представлять себе, что делать, если что-то пойдет не по плану.

13 Любой замысел, известный врагу, теряет свой смысл (с) Гельмунт фон Мольтке. Вот для чего у вас должно быть больше разведывательных бронемашин, чем у противника. Перебив все его машины и сохранив свои, вы здорово продвинетесь вперед на пути к победе.

14 Вы, наверное, догадываетесь, что лучшим противотанковым орудием является танк. И все же в ряде случаев штурмовые и противотанковые орудия окажутся в ваших войсках незаменимыми. Наготове всегда следует держать группу истребителей танков.

15 Любую, даже самую комплексную оборону, можно проломить. Если танки и пехоту противника прикрывают пушки и зенитная артиллерия, то делаем так. Сначала своими пушками подавляем их зенитки. Затем налетает бомбардировочная авиация и работает по пушкам противника до полного их уничтожения. Истребители в это время не дают авиации противника подобраться к сочным тушкам ваших бомбардировщиков. Далее, когда враг лишился и ПВО, и артиллерии, проводим массированные артналеты с ударами авиации и нападаем своими войсками.



16 Даже если у вашей пушки или бомбардировщика одна жизнь — все равно выстрелите по врагу. Во-первых, у него снимется единица окопанности, а во-вторых, упадет мораль. Да и вдруг вам повезет и вы отнимете у него несколько жизней...

17 Если противник отступает, то не надо давать ему сделать это. Проехав быстрыми юнитами параллельно пути его отхода, вы перережете ему дорогу назад, дождетесь подхода остальных частей и уничтожите его.

18 Если противник занялся преследованием вас, то дождитесь, пока его войска



растянутся в сосиску (а так будет всегда — более быстрые обгоняют менее быстрых, да и особенности ландшафта влияют) и нанесите контрудар. Танками навалитесь на пехоту, а противотанковыми средствами — на бронетехнику противника. Тому будет очень интересно, но не весело.

19 Иногда при сильной обороне противника впереди наступающим частям следует потерять ход на то, чтобы все заправились боеприпасами и пополнениями, потому что, как показывает опыт, ни того, ни другого при стремительном наступлении вечно не хватает.

20 Не стоит отвлекаться на мелкие города противника. Как правило, они охраняются мелкими отрядами пехоты. Но если вам хочется больше престижа или опыта для ваших войск и, тем более, у вас есть время для таких боев, то, конечно, занять такие города стоит. Как правило, вражеские юниты, сидящие в этих городках, оказавшись у вас в тылу, начинают отступать к своим. Но в отдельных случаях они могут ломануться прямо к вам. Согласитесь, глупо проиграть блестяще проведенную миссию только потому, что заваляящий юнит противника пришел и захватил ваш город, который надо было удерживать, в последний ход.

21 Используйте особенности местности. Если танк врага окопался в городе, то своей пехотой по нему лучше ударить со стороны леса, тогда эффективность атаки возрастет. Юнит, находящийся в горах или в лесу, получает бонус к обороне. Юнит, находящийся в болоте или в реке, наоборот, получает пенальти как к атаке, так и к обороне. Из этого следует, что врага надо ловить на переправах, а оборону лучше строить по берегам рек, в горной местности или в лесах.

22 Используйте особенности вашей техники по прямому назначению. Нет смысла кидать танки на противотанковые орудия, нет смысла атаковать истребители штурмовиками и брать окопавшуюся пехоту в городе бронемашиной. Именно поэтому в вашей армии должны быть представлены все рода войск — ведь у противника есть то же самое...

23 Захват аэродромов важен наряду с захватом городов. Во-первых, это помогает вашей авиации, а во-вторых, вредит авиации противника. Да, и не забудьте поставить на всех своих аэродромах хоть какую-нибудь охрану, а не то враг может подготовить вам немало неприятных сюрпризов...

24 Как показывает опыт, не надо стремиться выиграть битву за чистое небо в каждой миссии. Неизвестно, сколько у врага будет в миссии истребителей и какого они могут быть класса. Ваши орлы могут быть сбиты, и тогда вы потеряете свою бомбардировочную авиацию. А потеряв бомбардировщики, вы здорово осложните себе жизнь. Для чего рисковать? Просто охраняйте свои бомберы от поползновений противника, и только когда на них покусятся, вступайте в бой.

25 И напоследок последний совет. Перед тем, как сесть играть в **Panzer General 3D**, возьмите свой любимый талисман, спляшите ритуальный танец или просто помолитесь. Ибо уже десятки раз лишь чистое везение позволяло мне на последнем ходу влетать в последний нужный город полудохлым юнитом... Или, наоборот, из-за чистого невезения вражеские войска с одной жизнью не хотели оставлять столь важный для меня город.

СИ TACTIX

TOM CLANCY RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Юрий Поморцев (dreg@gameland.ru)

КРАТКИЙ КМБ

Вновь Том Клэнси, вновь борьба с терроризмом, вновь **Rainbow Six**. И этим все сказано.

Представлять отдельно Rogue **Spear** не требуется — если вы хоть краем уха слышали об оригинальной игре, то можно считать, что ликбез пройден. **Rogue Spear** стала более удобной, более продуманной и заметно более сложной, но в остальном все осталось незыблемым. Поэтому за концептуальными подробностями мы отсылаем вас к номеру **29**, а пока сосредоточимся на рафинированной игровой информации.

ОБЩИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

В **Rogue Spear** восемнадцать миссий, которые на порядок сложнее миссий из первой части игры. Собственно говоря, они вполне соответствуют по трудности прохождения пятерке миссий из **Eagle Watch**. Можно даже сказать, что все то же самое. С поправкой на количество.

Теперь конкретные рекомендации:

1. На первых порах берегите бойцов и не суйте их почем зря под пули. Вторая половина миссий будет практически непроходима без жертв (не исключен и летальный исход), поэтому имеет смысл приберечь солдат до настоящих испытаний.

2. Несмотря на разницу в количественных показателях характеристик, не имеет принципиального значения, кого конкретно выбирать из бойцов одной специализации (штурмовики, взрывники, электронщики и т.д.).



3. Экипировка, при всей своей внешней помпезности, также не смертельно важна. Из основного оружия рекомендую выбирать **M16** или **M14**, из вторичного — **Desert Eagle** или любой другой с глушителем, в дополнительные слоты — обойму для основного оружия и наступательные гранаты, а из одежды — наиболее защищенные модификации (**heavy**). Такой расклад хорошо подходит для подавляющего большинства операций.

4. Измените раскладку клавиатуры! Даем стопроцентную гарантию, что часть клавиш по функциональному назначению будет вам непривычна или неудобна. Так что потратьте время на перераспределение раскладки, а заодно и досконально разберетесь с управлением.

5. Во время ночных миссий или в слабоосвещенных помещениях используйте прибор ночного видения (по умолчанию он включается/выключается клавишей «**5**»).

6. Иногда есть резон отключить автоматическое прицеливание (по умолчанию оно включается/выключается клавишей «**F4**»). Представьте ситуацию (кстати, достаточно распространенную) — требуется уничтожить конкретного террориста среди группы. Такая необходимость возникает, когда этот террорист может активировать бомбу, токсин и т.п. (кстати, по нашим наблюдениям, только ОДИН из противников может выполнить такое действие, и как только он будет уничтожен — задание считается выполненным). Так вот, в подобных случаях автоприцеливание может сыграть злую шутку — вы пытаетесь найти главную мишень, а прицел упорно переводится на другие цели.

НЕКОТОРЫЕ ПРЕДМЕТЫ ЭКИПИРОВКИ

DEMOLITIONS KIT
(специальные предметы)

Этот набор позволяет существенно ускорить как разминирование, так и установку взрывных устройств. В состав набора включены базовые электронные устройства по диагностике и необходимые механические инструменты для выполнения работ. Кроме этого, в комплектацию входят набор детонаторов и специальный клей.

ELECTRONICS KIT
(специальные предметы)

С этим электронным набором можно более эффективно деактивировать камеры и «жучки». В состав набора входят высоко прецизионный мультивольтметр, миниатюрные источники питания и цифровой анализатор. Дополнительно включены различные переключатели, заглушки и др.

LOCKPICK KIT
(специальные предметы)

Набор для более быстрого подбора отмычек к запертым дверям. Основным компонентом набора является сложное устройство по автоматическому подбору ключа, которое «справляется» с любым механическим замком за несколько секунд. Не менее эффективно данное устройство открывает и электронные замки.

FLASHBANG
(специальные предметы)

Световая граната способна ослепить, вызвать шок за счет ярчайшей вспышки и мощного акустического удара. Очень эффективно использовать их перед входом в помещение с предполагаемым противником для «предварительной подготовки». Пока ошеломленный светом и грохотом неприятель находится в полном замешательстве,

ЛИЧНЫЙ СОСТАВ

Santiago Arnavisca
(штурмовик, Испания)
Агрессия: 72
Лидерство: 81
Самоконтроль: 94
Выносливость: 83
Снайпер: 49
Взрывчатые вещества: 24
Электроника: 34
Штурмовик: 100
Гранаты: 65
Скрытность: 82



Lars Beckenbauer
(взрывник, Германия)
Агрессия: 55
Лидерство: 78
Самоконтроль: 77
Выносливость: 81
Снайпер: 31
Взрывчатые вещества: 100
Электроника: 91
Штурмовик: 76
Гранаты: 80
Скрытность: 72



Daniel Bogart
(штурмовик, Америка)
Агрессия: 89
Лидерство: 96
Самоконтроль: 93
Выносливость: 97
Снайпер: 51
Взрывчатые вещества: 20
Электроника: 20
Штурмовик: 98
Гранаты: 50
Скрытность: 73



Andrew Burke
(штурмовик, Англия)
Агрессия: 91
Лидерство: 85
Самоконтроль: 75
Выносливость: 94
Снайпер: 36
Взрывчатые вещества: 75
Электроника: 53
Штурмовик: 93
Гранаты: 67
Скрытность: 78

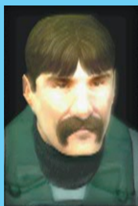


Ding Chavez
(штурмовик, Америка)
Агрессия: 95
Лидерство: 100
Самоконтроль: 92
Выносливость: 97
Снайпер: 63
Взрывчатые вещества: 71
Электроника: 67
Штурмовик: 100
Гранаты: 74
Скрытность: 100





Alain DuBarry
(электроник, Франция)
Агрессия: 72
Лидерство: 81
Самоконтроль: 76
Выносливость: 91
Снайпер: 66
Взрывчатые вещества: 76
Электроника: 100
Штурмовик: 84
Гранаты: 81
Скрытность: 73



Genedy Filatov
(штурмовик, Россия)
Агрессия: 82
Лидерство: 82
Самоконтроль: 87
Выносливость: 83
Снайпер: 59
Взрывчатые вещества: 62
Электроника: 36
Штурмовик: 91
Гранаты: 85
Скрытность: 70



Kure Galanos
(снайпер, Греция)
Агрессия: 100
Лидерство: 88
Самоконтроль: 90
Выносливость: 90
Снайпер: 96
Взрывчатые вещества: 45
Электроника: 22
Штурмовик: 50
Гранаты: 83
Скрытность: 99



Karl Haider
(штурмовик, Австрия)
Агрессия: 100
Лидерство: 75
Самоконтроль: 71
Выносливость: 96
Снайпер: 61
Взрывчатые вещества: 42
Электроника: 55
Штурмовик: 89
Гранаты: 71
Скрытность: 74



Timothy Hanley
(штурмовик, Австралия)
Агрессия: 93
Лидерство: 86
Самоконтроль: 84
Выносливость: 100
Снайпер: 43
Взрывчатые вещества: 75
Электроника: 65
Штурмовик: 91
Гранаты: 84
Скрытность: 85



Homer Johnston
(снайпер, Греция)
Агрессия: 89
Лидерство: 83
Самоконтроль: 87
Выносливость: 98
Снайпер: 100
Взрывчатые вещества: 55
Электроника: 50
Штурмовик: 42
Гранаты: 70
Скрытность: 100

он становится особенно уязвим и беззащитен. Учтите, что неаккуратное использование этих гранат может привести к временному «оцепенению» ваших бойцов.

FRAG GRENADE
(специальные предметы)

Стандартная атакующая граната M61, которая часто используется пехотой. Обладает небольшим радиусом поражения, поэтому подходит для применения в закрытых помещениях. При удачном броске граната способна уничтожить целую группу террористов.

BREACHING CHARGE
(специальные предметы)

Пробивной заряд служит для уничтожения дверей посредством взрыва. При этом отпадает необходимость в использовании световых гранат, так как ударная волна от взрыва способна оглушить или даже убить находящихся рядом противников. При этом под взрывную волну может попасть и ваш отряд, поэтому будьте предельно осторожны.

HEARTBEAT SENSOR
(специальные предметы)

Сенсор на сердцебиение. Каждое сокращение «главной мышцы» создает слабые низкочастотные волны, которые, тем не менее, можно уловить данным высокочувствительным устройством. В пассивном режиме сенсор сканирует все направления, в активном режиме производит сканирование области, находящейся перед бойцом.

PRIMARY MAG И SECONDARY MAG
(специальные предметы)

Соответственно дополнительные магазины для основного и дополнительного оружия.

CAR-15
(основное оружие)

Более компактная модификация M16. Обладает немного меньшими убойной силой и дальностью стрельбы, но при этом существенно меньше в весе. Наиболее широко применяется войсками специального назначения США и Израиля. Возможно вести огонь одиночными выстрелами, короткими очередями (3 пули) и в автоматическом режиме.

M-16 A2
(основное оружие)

Эта винтовка обладает самой большой дальностью стрельбы и высочайшей пробивной силой (не спасет даже бронежилет со вторым уровнем защиты). Эти два качества делают M-16 одним из самых перспективных видов вооружения. Возможна стрельба одиночными выстрелами, короткими очередями и в автоматическом режиме. К недостаткам можно причислить лишь немалый вес этой винтовки.

HK MP5 A2
(основное оружие)

Универсальный пистолет-пулемет системы Heckler & Koch. Отличается высочайшей надежностью и исключительной точностью стрельбы даже при стрельбе в авто-



7. Не заставляйте прыгать солдат с большой высоты — это может привести к их гибели!

8. Вряд ли сразу же удастся составить грамотный план действий при подготовке к операции. Без ознакомления с реальной местностью и объектами это просто невозможно. Поэтому, прежде чем начинать расставлять ключевые точки маршрутов (**waypoints**), исследуйте местность и составьте исчерпывающую картину будущей операции. Как исследовать местность? Да банальной разведкой, боем с последующим переигрыванием (**retry plan** или **retry action**).

9. Трехмерный вид, на который можно переключиться во время планирования, может дать более точное представление о местности.

10. Бывает полезно ознакомиться с предлагаемым по умолчанию планом. Использовать его не рекомендуем, так как гораздо эффективнее самостоятельно досконально разобраться в предстоящей операции и наметить свой собственный план действий. Но, тем не менее, в предложенном по умолчанию схеме нередко можно найти интересные решения и эффективные ходы.

11. Обязательно используйте такое своеобразное движение, как наклоны. Очень удобная штука, когда необходимо с минимальным риском выяснить, есть ли кто-то за углом.

ВЫПОЛНЕНИЕ *МИССИЙ* (УРОВЕНЬ *СЛОЖНОСТИ*—VETERAN)

МИССИЯ 1: PANDORA *TRIGGER*

Место проведения операции: Нью-Йорк, США

Время проведения операции: **04.08.01, 01:30**

Задание: Египетские экстремисты захватили музей искусств в Нью-Йорке во время проведения выставки египетских предметов старины. При этом были захвачены две заложницы, которые содержатся в одном из залов музея. Ваша задача — уничтожить всех террористов и не допустить смерти заложниц.



ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ

Поставленная задача выполняется относительно просто. Берите парутройку штурмовиков, вооружайте их мощным оружием, и в бой.

В самом начале миссии к вашему отряду подбежит один из освобожденных заложников и радостно заявит, что он, дескать, в безопасности. Улыбнитесь, загляните ему прямо в глаза и, одновременно с нажатием курка, ласково произнесите: «Разумеется!». Шутка. Трогать этого типа не нужно — иначе миссия будет считаться проваленной.

матическом режиме. Возможна стрельба одиночными выстрелами, короткими очередями (3 пули) и в автоматическом режиме.

HK MP5K-PDW
(основное оружие)

Компактная модификация классического MP5 A2. Обладает несколько меньшей пробивной способностью, нежели «старший собрат», но при этом выигрывает в весе. Возможна стрельба одиночными выстрелами и в автоматическом режиме.

HK MP5SD5
(основное оружие)

Гроза террористов, пистолет-автомат MP5 A2, оснащенный глушителем. Практически бесшумный, обладает высочайшей точностью.

BENELLI M1
(основное оружие)

Винчестер, наиболее эффективный для ближнего боя. Неплохой довесок при штурме зданий с подрывом дверей. Опытный стрелок способен выпустить из дула этого винчестера пять пуль менее чем за секунду.

HK .40 USP
(дополнительное оружие)

Пистолет системы Heckler & Koch сорокового калибра. Среднее по мощности, но весьма легкое оружие.

HK .40 USP-SD
(дополнительное оружие)

Модификация предыдущего пистолета с добавлением глушителя. Полное подавление звука при несколько меньшей пробивной способности.

HK .45 MARK23
(дополнительное оружие)

Весьма надежный пистолет 45 калибра. Более тяжел, но вместе с тем более эффективен, нежели HK .40.

HK .45 MARK23-SD
(дополнительное оружие)

Модификация предыдущего оружия с добавлением глушителя.

BERETTA 92FS 9MM
(дополнительное оружие)

Неплохой выбор — пистолет с незначительной отдачей, что обеспечивает высокий процент поражения цели. Неоспоримым достоинством этого оружия является магазин на большое число патронов.

BERETTA 92FS 9MM-SD
(дополнительное оружие)

Любимчик бойцов-»призраков». Глушитель обеспечивает полное подавление звука выстрела, а по боевым качествам этот пистолет не слишком уступает обычной Beretta.



Заходите в музей через центральный вход и сразу же снимите двух террористов: один будет справа, а второй — на верхнем ярусе. Поворачивайте направо и вычищайте комнату с большим весельным кораблем. Будьте осторожны — противник может прятаться в основании корабля!

Поднимитесь по лестнице наверх и очистите с этой удобной для стрельбы позиции следующую комнату. Спускайтесь вниз и готовьтесь к освобождению заложников.

Аккуратно подберите позицию для стрельбы и снимайте по одному террористов. В данном случае они не будут реагировать на смерть товарищей по оружию и на шум стрельбы. Старайтесь не задеть заложниц — иначе они могут убежать в соседнее помещение прямо под дула вооруженной охраны.

Отследите по карте оставшихся экстремистов и уничтожьте их. Когда последний террорист падет ниц, миссия будет считаться успешно выполненной.

На данном этапе ваши подопечные не должны иметь никаких ранений, даже самых легких.

МИССИЯ 2: ARCTIC FLARE

Место проведения операции: Япония

Время проведения операции: **09.09.01, 03:00**

Задание: Японские террористы захватили нефтяной танкер **PetroMech** на побережье Японии. Они угрожают поднять его на воздух вместе со всеми гигантскими запасами нефти, что, несомненно, приведет к глобальной экологической катастрофе. Ваша задача — проникнуть на борт танкера и нейтрализовать угрозу.

ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ

Чуть более сложная миссия, нежели предыдущая. Возьмите троих штурмовиков, вооружив хотя бы одного из них **M16**.

Двигайтесь по правому борту корабля. Не пропустите двоих террористов, которые патрулируют палубу танкера. После снятия этой парочки поднимитесь на центральное возвышение палубы и повернитесь лицом к застекленной рубке. Не спеша двигайтесь спиной вперед, держа на мушке рубку, до тех пор пока автоматический прицел не захватит цель. Как только это произойдет — стреляйте не жалея патронов! Если все пройдет успешно, то задача по нейтрализации угрозы взрыва танкера будет выполнена.



Идите вперед и заходите в отсек через любую из железных дверей (если будут труд-

Annika Lofquist
(электроник, Швеция)
Агрессия: 80
Лидерство: 92
Самоконтроль: 77
Выносливость: 82
Снайпер: 58
Взрывчатые вещества: 61
Электроника: 97
Штурмовик: 85
Гранаты: 69
Скрытность: 69



Louis Loiselle
(штурмовик, Франция)
Агрессия: 90
Лидерство: 85
Самоконтроль: 100
Выносливость: 85
Снайпер: 50
Взрывчатые вещества: 49
Электроника: 70
Штурмовик: 94
Гранаты: 70
Скрытность: 78



Antonio Maldini
(призрак, Италия)
Агрессия: 50
Лидерство: 60
Самоконтроль: 80
Выносливость: 95
Снайпер: 38
Взрывчатые вещества: 65
Электроника: 65
Штурмовик: 90
Гранаты: 50
Скрытность: 100



Roger McAllen
(взрывник, Канада)
Агрессия: 70
Лидерство: 70
Самоконтроль: 70
Выносливость: 98
Снайпер: 65
Взрывчатые вещества: 97
Электроника: 71
Штурмовик: 96
Гранаты: 100
Скрытность: 70



Gerald Morris
(взрывник, Америка)
Агрессия: 40
Лидерство: 72
Самоконтроль: 80
Выносливость: 79
Снайпер: 63
Взрывчатые вещества: 99
Электроника: 54
Штурмовик: 80
Гранаты: 97
Скрытность: 71



Jamal Murad
(штурмовик, Египет)
Агрессия: 99
Лидерство: 86
Самоконтроль: 99
Выносливость: 65
Снайпер: 42
Взрывчатые вещества: 16
Электроника: 50
Штурмовик: 97
Гранаты: 78
Скрытность: 88





Emilio Narino
(снайпер, Колумбия)
Агрессия: 95
Лидерство: 80
Самоконтроль: 54
Выносливость: 84
Снайпер: 97
Взрывчатые вещества: 60
Электроника: 56
Штурмовик: 39
Гранаты: 67
Скрытность: 90



Alejandro Noronha
(штурмовик, Бразилия)
Агрессия: 91
Лидерство: 91
Самоконтроль: 91
Выносливость: 82
Снайпер: 56
Взрывчатые вещества: 50
Электроника: 32
Штурмовик: 94
Гранаты: 75
Скрытность: 73



Arkadi Novikov
(штурмовик, Россия)
Агрессия: 74
Лидерство: 99
Самоконтроль: 80
Выносливость: 83
Снайпер: 75
Взрывчатые вещества: 32
Электроника: 85
Штурмовик: 94
Гранаты: 60
Скрытность: 70



Pak Suo-Won
(призрак, Южная Корея)
Агрессия: 60
Лидерство: 70
Самоконтроль: 88
Выносливость: 100
Снайпер: 51
Взрывчатые вещества: 25
Электроника: 67
Штурмовик: 87
Гранаты: 65
Скрытность: 99



Einar Petersen
(снайпер, Норвегия)
Агрессия: 88
Лидерство: 75
Самоконтроль: 100
Выносливость: 98
Снайпер: 99
Взрывчатые вещества: 24
Электроника: 49
Штурмовик: 36
Гранаты: 75
Скрытность: 89



Eddie Price
(штурмовик, Англия)
Агрессия: 80
Лидерство: 95
Самоконтроль: 90
Выносливость: 87
Снайпер: 52
Взрывчатые вещества: 71
Электроника: 63
Штурмовик: 96
Гранаты: 77
Скрытность: 89

URBAN LIGHT, MEDIUM, BREACH
(защитные костюмы)

Легкие варианты этого защитного костюма лучше всего подходят для «призраков». Модификация breach достаточно тяжелая, но надежно защищает от среднего по мощности оружия.

CAMO LIGHT, MEDIUM, HEAVY
(защитные костюмы)

Идеальны для операций в джунглях. Тяжелый кваровый вариант обеспечивает защиту от среднего по мощности оружия.

BIO SUIT
(защитные костюмы)

Комбинированный костюм, по защищенности от пуль и взрывов находящийся на втором уровне обычных костюмов, а по защите от биологической угрозы — на четвертом. Идеально подходит для территорий с неблагоприятной биологической средой.

BLACK LIGHT, MEDIUM, HEAVY
(защитные костюмы)

Стандартное обмундирование для бойцов Rainbow во время ночных операций. Высокая степень защиты в комбинации с достаточной легкостью делают этот вид костюмов весьма перспективным. Тяжелый вариант хорошо подходит для взрывников.

STREET LIGHT, MEDIUM, HEAVY
(защитные костюмы)

Данный вид «доспехов» дает неплохую защиту от взрывов, но не слишком надежен против выстрела.

WOOD LIGHT, MEDIUM, HEAVY
(защитные костюмы)

Униформа, идеальная для действий в лесу. Надежно защищает от всех видов оружия, за исключением самых мощных. Любимая форма Santiago Arnavisca.

DESERT LIGHT, MEDIUM, HEAVY
(защитные костюмы)

Хорошо подходит для действий в пустыне, но не дает высокой защиты.

TAN LIGHT, MEDIUM, HEAVY
(защитные костюмы)

Хорошая защита вкупе с умеренным весом. Тяжелая модификация рекомендуется взрывникам. Может сослужить неплохую службу при операциях в пустыне.

ности с их нахождением — включите режим ночного видения). Перебейте 5-6 террористов, затем идите к еще одной двери, ведущей к лестнице (на карте обозначена как **ladder to superstructure**). Будьте осторожны — эту лестницу охраняет боевик.



Поднявшись на самый верх, вламывайтесь в помещение и без промедления стреляйте по противнику. Если замешкаться хотя бы на секунду-другую, то террорист откроет огонь по заложникам.

В смежном помещении разделайтесь с еще двумя боевиками, после этого спускайтесь вниз к помещению с заложниками. Будьте очень внимательны — за колонной притаился террорист (его не видно), поэтому сначала подберите позицию для стрельбы и уничтожьте без лишнего шума этого негодяя.

За ближайшей железной дверью находятся последние два-три террориста. Откройте дверь и немедленно начните поливать боевиков свинцовым огнем. После их уничтожения переводите отряд в режим эскортирования (по умолчанию режимы переключает клавиша «f») и выводите всех четверых освобожденных заложников к месту высадки (отмечено красным прямоугольником на карте).

На данном этапе ваши подопечные не должны иметь никаких ранений. Крайний случай — один из солдат получит легкое ранение.

МИССИЯ 3: Sand*Hammer*

Место проведения операции: Оман

Время проведения операции: **04.10.01, 05:45**

Задание: Вооруженное формирование захватило станцию по опреснению морской воды и угрожает использовать сильнодействующий нейротоксин в случае невыполнения их требований. Несколько рабочих станции были взяты в качестве заложников. Ваша задача — освободить заложников и предотвратить попадание токсина в опресненную воду.

ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ

Вам понадобится отряд из трех-четырех боевиков, желательно самых лучших. Готовьтесь к первым потерям.

Идите по дорожке к ангару. Прежде чем заходить в него, уничтожьте двух террористов в небольшом смежном строении. После этого ОБЯЗАТЕЛЬНО дождитесь появления еще троих боевиков, которые сбегутся на шум стрельбы (бегут они довольно долго — с полминуты). Разделавшись с ними, заходите в ангар.



Теперь начинается самая сложная часть операции. Всем отрядом врывайтесь в помещение и немедленно разворачивайте управляемого персонажа почти на сто восемьдесят градусов. Вы увидите, как один из террористов бросится к пульту на стене, приводящему в действие систему смешивания токсина с опресненной водой. НЕМЕДЛЕННО стреляйте в этого мерзавца! Не обращайте внимания на других террористов — о них должны позаботиться ваши напарники.

Укройтесь за огромными резервуарами с водой и ждите появления подкрепления (еще пара террористов). После





...первый переулок налево (он находится около дома, в который врезался вертолет). Не высовывайте носа из этого переулка, так как справа в одном из домов (на предпоследнем этаже) притаился снайпер. Разделайтесь сначала со всеми «обычными» врагами, а затем аккуратно снимите этого скрытного мерзавца.

Двигайтесь в верхнюю часть города. Сюрпризов со снайперами больше не будет, но вот солдат вам встретится предостаточно, так что будьте начеку.

Заложники находятся в часовне. Снимите внешнюю охрану (4-5 человек), а затем аккуратно войдите внутрь. К каждому из заложников приставлен индивидуальный охранник. Освободите первого заложника (помещение слева), а затем всем отрядом врывайтесь в следующее помещение, где содержатся еще двое плененных офицеров. Очень важно немедленно уничтожить обоих охранников, так как любой из них откроет огонь при малейшем подозрительном шуме.

На данном этапе ваши подопечные не должны иметь тяжелых ранений.

...разборки с ними выходите на свежий воздух и отправляйтесь к дальнему ангару.

Аккуратно заходите в помещение через дверь на правой стене. Двоих рабочих-заложников охраняют три боевика, которые притаились на лестнице и втором ярусе. Снимите супостатов, после чего спокойно выводите заложников к месту эвакуации, обозначенному красным прямоугольником на карте.

Допустимые потери при выполнении задания — один-два раненых солдата.

МИССИЯ 4: LOST THUNDER

Место проведения операции: Косово

Время проведения операции: **24.10.01, 19:15**

Задание: Правительственный вертолет в важными чиновниками НАТО был сбит во время пролета над одним из городов Косова. Трое чиновников были захвачены сербскими военными формированиями и удерживаются в качестве заложников. Ваша задача — найти заложников и вывести их из города.

ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ

Относительно сложная миссия, требующая исключительной внимательности. На нее берите тройку лучших бойцов с самым мощным вооружением (оружие с глушителями не понадобится). Если хотите, то вышлите предварительно группу для зачистки территории и прикрытия.

После высадки двигайтесь в городские кварталы и ныряйте в...

МИССИЯ 5: PERFECT SWORD

Место проведения операции: Брюссель, Бельгия

Время проведения операции: **13.11.01, 18:45**

Задание: Три дня назад экстремисты из Средней Азии захватили авиалайнер компании **Aolian Airlines**. Сейчас...



Kazimiera Rakuzanka
(штурмовик, Польша)
Агрессия: 85
Лидерство: 85
Самоконтроль: 60
Выносливость: 96
Снайпер: 73
Взрывчатые вещества: 50
Электроника: 52
Штурмовик: 96
Гранаты: 70
Скрытность: 80



Renee Raymond
(штурмовик, Америка)
Агрессия: 75
Лидерство: 79
Самоконтроль: 90
Выносливость: 91
Снайпер: 68
Взрывчатые вещества: 30
Электроника: 23
Штурмовик: 97
Гранаты: 85
Скрытность: 96



Kevin Sweeney
(призрак, Англия)
Агрессия: 45
Лидерство: 65
Самоконтроль: 95
Выносливость: 85
Снайпер: 59
Взрывчатые вещества: 30
Электроника: 96
Штурмовик: 90
Гранаты: 50
Скрытность: 99



Jorg Walther
(штурмовик, Германия)
Агрессия: 76
Лидерство: 97
Самоконтроль: 90
Выносливость: 96
Снайпер: 71
Взрывчатые вещества: 71
Электроника: 89
Штурмовик: 96
Гранаты: 83
Скрытность: 67



Dieter Weber
(снайпер, Германия)
Агрессия: 93
Лидерство: 73
Самоконтроль: 84
Выносливость: 100
Снайпер: 95
Взрывчатые вещества: 53
Электроника: 61
Штурмовик: 45
Гранаты: 72
Скрытность: 96



Tracy Woo
(призрак, Америка)
Агрессия: 50
Лидерство: 75
Самоконтроль: 85
Выносливость: 96
Снайпер: 61
Взрывчатые вещества: 30
Электроника: 85
Штурмовик: 80
Гранаты: 50
Скрытность: 98





Ayana Yacoby
(призрак, Израиль)
Агрессия: 95
Лидерство: 65
Самоконтроль: 70
Выносливость: 95
Снайпер: 54
Взрывчатые вещества: 30
Электроника: 86
Штурмовик: 97
Гранаты: 60
Скрытность: 97

лайнер израсходовал топливо и находится в брюссельском аэропорту в ожидании заправки. Ваша задача — воспользоваться моментом и освободить всех заложников.

ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ

Сложная, но очень динамичная операция, требующая незаурядной аккуратности. Освобождать будем только стюардесс — уж дюже они симпатичные! ;)

Прежде чем готовить отряд к бою, обратите внимание на план миссии. Видите белую полосу? Это маршрут движения грузовика с топливом, который остановится около хвостового входа в захваченный самолет. Откровенно говоря, большого смысла в этом грузовике нет, но зато как солидно он смотрится!

Берите трех боевиков и вооружайте их стандартным набором из **M16** и пистолета с глушителем.

Обходите ангар слева и забирайтесь на холм. Перед вами, как на ладони, будет хорошо виден захваченный самолет. Но в данном случае особый интерес представляет головной вход, где двое террористов охраняют заложницу. Расстреляйте с этой безопасной дистанции охрану и бегите к трапу. Выводите заложницу на воздух, а затем поднимайтесь по винтовой лестнице к кабине пилота.

В служебном помещении экипажа находится пять террористов и двое заложников. Как ни странно, освободить несчастных оказалось относительно несложно — террористы не оказали практически никакого сопротивления. Кстати, рекомендуем использовать оружие с глушителем, так как аккурат под нами находится еще одна пара заложников.

Выводите освобожденных членов экипажа на воздух и идите к хвостовому входу. Ну, и остался последний штрих — освобождение двух заложников в салоне.

Теоретически задача проста — прорваться к салону и отстрелить **3-4**-х охранников и патрульных. Но на практике все несколько сложнее. Во-первых, не нужно открывать стрельбу от трапа — это верный способ загубить жизни несчастных заложников. Дождитесь, когда коридоры перед вами будут пусты, и только тогда бегите на помощь. В принципе, эту часть лучше даже проделать одним бойцом (команда **hold** активируется по умолчанию клавишей «**z**»), так как толчея в узких коридорах вам совершенно ни к чему.

Выходите через головной трап, включайте режим эскортирования и выводите заложников к зоне эвакуации.



На данном этапе следует обойтись без убитых.

МИССИЯ 6: CRYSTAL ARC

Место проведения операции: Джорджия

Время проведения операции: **19.11.01, 02:0**

Задание: Тайный информатор сообщил, что в загородном доме Визирзаде (уроженец Баку, между прочим!) есть возможность установить «жучки». Ваша задача — проникнуть на место, установить средства слежения и незаметно покинуть территорию.

ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ

Необычная миссия. Пацифистская. Ни одного убитого, ни одного раненого, ни даже одного как следует напуганного.

NAME	Galanos, Kure
ID NUMBER	RCT0031-A1044
NATIONALITY	Greek
SPECIALTY	Sniper
DATE OF BIRTH	25 Jul 75

READY

STATS HISTORY MEDICAL

ASSAULT	50
DEMOLITIONS	45
ELECTRONICS	22
GRENADES	83
SNIPER	96
STEALTH	99
AGGRESSION	100
LEADERSHIP	88
SELF-CONTROL	90
STAMINA	90

На задание нужно брать единственного «призрака» (параметр скрытность — не менее **90**), которому следует вручить бинокль и набор отмычек. По умолчанию предлагается парень **Sou-Won**, но можно взять и любого другого бойца из этой категории.

Внимание! Убивать противников категорически запрещено! Лучше даже не брать оружия, чтобы не было искушения. Действовать необходимо скрытно и ОЧЕНЬ осторожно, так как если вас засекут (даже не убьют, а именно засекут), то миссия будет считаться проваленной.

Итак, после высадки бегите вдоль стены, прячась от бдительного патруля. Затем перебирайтесь через уступ и стремглав летите к спасительной стене. Теперь четко уясните график движения двух патрульных (один солдат ходит по земле, а второй — по балкону). Подберите момент, чтобы пробежать по левой стене до «пещеры», которая расположена напротив небольшого домика. В этом помещении находится пульт управления системы безопасности. Без ее предварительного отключения нельзя проникнуть в дом.

Подгадав момент, ныряйте в домик, после чего бегите в комнату напротив входа. Поверните направо и отключайте систему безопасности (на карте все ключевые точки отмечены зелеными маркерами; для их использования необходимо нажать и удерживать(!) некоторое время пробел). После этого немного переждите и бегите назад, к месту эвакуации.

Подберитесь к резиденции и заходите через дверь в правой стене. Поднимитесь по лестнице в бильярдной, избегая встречи с патрульным. Заходите в первую дверь направо и устанавливайте «жучок» в телефон на стене. Дождитесь когда патрульный уйдет вниз и бегите к следующей лестнице.

Отправляйтесь в комнату с картиной и устанавливайте последнее устройство — скрытую камеру наблюдения. На этом ваша миссия исчерпана, и осталось лишь побыстрее выбраться из этого осиного гнезда.

Допустимые потери личного состава в этой миссии очевидны.

СИ *TACTIX*





КОДЫ PC, PS

КОДЫ PC

ARMY MEN: TOYS IN SPACE

Для того, чтобы активизировать режим кодов, нажмите пробел и введите «!throw me a frickin bone here». После этого нажимайте на пробел и вводите следующие коды:

!captain scarlet — режим бога

!full monty — режим бога + предметы

!stay frosty — у сержанта появляется силовое поле

!henry — появляется тридцать единиц инесктицидного поля

!harsh language — появляется двенадцать мухобоек

!here`s a lockpick... — бесконечное количество напалма

!mib — у сержанта появляется лазерная винтовка

!this one goes to eleven — три единицы напалма

!scotty — появляются три дополнительные космические солдаты

!hey stifler — бесконечный клей

!one time... — бейсбол

!spiny norman — три мины

!let me down — у сержанта исчезает здоровье

!pump me up — сержант очень быстро бегает

!rate me — показывает количество fps

!roody-pooh — ограниченные воздушные налеты

!the meek — проиграть миссию

!cut to the chase — выиграть миссию

!halloween — враги превращаются в зомби

!time for bed — проиграть миссию

!mona lisa — дает случайный предмет

!florence — бесконечная аптечка

!johnny ricco — появляются три парашютиста

!peep show — появляется три разведчика

!heavenly glory — появляется возможность нанести три авиаудара

!yippee!!! — появляется снайперская винтовка

!penny — появляется бесконечная M80

!hey dante — бесконечный аэрозоль

!the sun — увеличение

!whistle and flute — у сержанта появляется новая одежда

!i woke up this morning — появляется 9 синих маскировок

!no sunblock — появляется 9 светло-коричневых маскировок

!incognito — появляется 9 серых маскировок

!only human — действие этого кода неизвестно

!sarge calibur — действие этого кода неизвестно

!there is no spoon — действие этого кода неизвестно

!know your role... — действие этого кода неизвестно

!hello neo — действие этого кода неизвестно

!vic fontaine — действие этого кода неизвестно

!oh behave — действие этого кода неизвестно

!mojo — действие этого кода неизвестно

!game over — действие этого кода неизвестно

!when all else fails... — действие этого кода неизвестно

FREESPACE 2

В процессе игры введите www.freespace2.com. Появится сообщение Cheats activated, после чего введите следующие коды:

C — послать сообщение врагам

Shift C — тепловые ловушки у всех кораблей

K — уничтожить выбранную цель

Shift K — уничтожить подсистему корабля.

Alt K — вам наносится 10% повреждений

I — неуязвимость

Shift I — выбранный корабль становится неуязвим

O — физическая модель a la Descent

Shift W — бесконечное оружие для всех кораблей

W — бесконечное оружие для вашего корабля.

G — все основные задания выполнены

Shift G — все второстепенные задания выполнены

Alt G — все задания-бонусы выполнены

R — цель просит перезарядки

С работающими кодами вы не сможете перейти в следующую миссию кампании.

DISCIPLES: SACRED LANDS

givememoney — появляется 5000 манны и золота

upgrademe — после битвы уровень лидера поднимается и улучшаются его характеристики letmemove — единица может продолжить движение

playhideandseek — невидимость

iwanttokilleverybody — объявить войну всем

iloveallofyou — объявить всем мир

iwanttobuildagain — снова можно строить

iwillkeepaneyeonyou — позволяет увидеть вражеских монстров

whoturnedoffthelights — закрыть карту

nowicanseeyou — открыть карту

whataloseriam — поиграть

nobodycanbeatme — выиграть

givemeanotherchance — оживить мертвецов

makemestronger — вылечиться

wouldyou? — альянс со всеми

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III: ARMAGEDDON`S BLADE

В процессе игры нажмите <Tab>, после чего введите:

nwcquigon — повышает уровень героя

nwcpadme — появляются архангелы

nwcdarthmaul — появляются черные рыцари

nwccoruscant — в городах появляются все строения

nwcr2d2 — появляются все боевые машины

nwcwatto — появляются все ресурсы, включая золото

nwcpodracer — герой может бесконечно долго двигаться

nwcprophecy — открывается карта обелисков

nwcrevealourselves — открыть всю карту

nwcmidichlorians — герой получает 999 маны

AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS

ROCK ON — появляется 1000 камней

LUMBERJACK — появляется 1000 леса

ROBIN HOOD — появляется 1000 золота

CHEESE STEAK JIMMY`S — появляется 1000 еды

MARCO — открывается вся карта

POLO — исчезают тени

AEGIS — Быстрое постройка зданий

RESIGN — проиграть

WIMPYWIMPYWIMPY — погибнуть

I LOVE THE MONKEY HEAD — появляется VDML

HOW DO YOU TURN THIS ON — появляется супермашинка

TORPEDO# — оппонента под номером # проигрывает

TO SMITHEREENS — появляется новый юнит

BLACK DEATH — уничтожить всех врагов

I R WINNER — победа

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Чтобы активизировать режим кодов нажмите <;>, после чего введите:

teamgod — режим бога для всех бойцов

playergod — режим бога только для выбранного персонажа

5fingerdiscount — появляются патроны и все предметы

explore — играть с проводником

КОДЫ PS

APE ESCAPE

Как спасти жизнь?

Если вы сорвались ос скалы, нажмите START и выберите EXIT.

Теперь вы появитесь в зале времени с тем же количество жизней.

JUNGLE TUNNEL (Level 2):

Нажмите вниз знак «stop», и вам откроется скрытый туннель.

Дополнительные боксеры:

Вы можете получить дополнительных боксеров в Specter Boxing minigame, победив их в режиме Championship. Правда вам придется проделать это несколько раз, чтобы получить их всех.

Секретная территория:

Для начала вы должны победить Specter на уровне Monkey Madness (карнавал).

Дождитесь пока пройдет финальная заставка (включая титры), и когда снова будут доступны опции вернитесь назад на Time Station и сохраните игру. Теперь отловите всех обезьян, которых вы упустили ранее на каждом из уровней. Когда последняя мартышка поймана, откроется секретная Peak-Point Matrox, где вам предстоит вновь встретить Specter и поймать его уже навсегда. Далее насладитесь настоящей концовкой.

BUGS BUNNY LOST IN TIME

Доступ ко всем уровням:

На экране «Era Selector» зажмите L2 + R1 и нажмите ✕, ■, R2, L1, ●, ✕, ■ (3 раза).

Много моркови:

На экране «Era Selector», зажмите L2 + R1 и нажмите ✕, ■, R2, L1, ●, ✕, ■ (2 раза), ●.

Финальная заставка:

На экране «Era Selector», зажмите L2 + R1 и нажмите ✕, ■, R2, L1, ●, ✕, ●, ■, ●.

EVIL ZONE

Чтобы открыть IHADURCA и призовой уровень: пройдите story mode тремя героями.

Чтобы открыть другой костюм, пройдите story mode за нужного персонажа.

Корпорация Samsung Electronics широко известна в России как поставшик бытовой и офисной техники. Компания одной из первых вышла на рынок стран СНГ и Восточной Европы. Узнаваемость марки обеспечивается прекрасным качеством товаров, разумной ценой, массовой рекламой на телевидении и в прессе. Но Samsung Electronics известна не только как лидер производства телевизоров и мониторов, но и как надежный партнер в поставке телекоммуникационного оборудования и многих компонентов для персональных и high-end компьютеров, рабочих станций и сетевых серверов. Высококлассные комплектующие позволяют производителям вычислительной техники обеспечивать своих заказчиков надежными системами, отвечающими самым высоким технологическим требованиям.

Сегодня сложно работать на компьютере, не оборудованном хотя бы простейшим устройством для чтения оптических дисков (ODD) — аудио— (CD) **и видео— (DVD) компакт-дисков**. Современное программное обеспечение, особено предназначенное для графических и редакторских систем, стало таким объемным, что требует более десятка магнитных дискет. Вот тут-то и пригодились гигабайты новых технологий: стоимость нанесения информации на ODD существенно ниже, а работать с ними гораздо удобнее и быстрее. А уж если Вы являетесь фанатом мультимедиа приложений и любите послушать музыку не отходя от рабочего места или поиграть в компьютерные игры, то ни одной новой игрушки без использования лазерного компакт-диска Вы не поставите.

В ряду комплектующих для PC Samsung Electronics предлагает на российском рынке широко известные во всем мире устройства (драйвы) для оптических дисков: CD-ROM с возможностью как чтения, так и чтения/записи информации (минимальная скорость на сегодня – 20-х, максимальная — 48-х), а также новейшие технологические решения – DVD-ROM со скоростью от 2-х до 5-х. Широкий выбор драйвов оптических дисков обеспечивает пользователя возможностью точного выбора самой изысканой конфигурации. Цены на устройства Вас посто порадуют, если, конечно, не пересчитывать их в рубли по курсу Сбербанка. Отличное качество этих драйвов обеспечено перенесением готовых передовых решений Samsung Electronics, применяемых компанией в продукции бытовой электроники. Широкий спектр DVD-технологий, представленный недавно компанией на DVD-Show`99 получил самую высокую оценку, и пользуется несомненной популярностью среди покупателей..

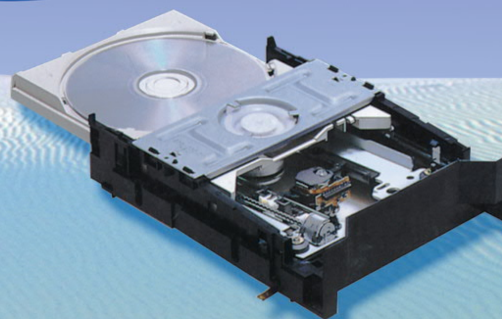
Уникальная система автобалансировки CD-ROM с использованием системы CAV (постоянной угловой скорости) обеспечивает скорость от 16.6-х до 40-х. Система CAV позволяет работать с постоянной угловой скоростью как на внутренних, так и на внешних дорожках. Драйверы устройств обеспечивают полную совместимость с Windows`95 и `98, Windows NT, OS/2.

Новая модель **5X DVD-ROM SD-604** имеет скорость передачи данных 6750 KB/sec. При этом устройство способно читать информацию с CD-ROM, CD-R и CD-RW со скоростью до 32X Max. Качество воспроизведения у DVD-ROM выше, обеспечивается прецезионное исполнение, что позволяет превратить вашу комнату в концертный зал. Драйвер совместим с любыми MPEG картами и всеми известными DVD и CD устройствами.

Новейшие разработки для реализации механических частей драйверов обеспечивают абсолютное отсутствие вибраций, исключительно бесшумную и стабильную работу устройств. Их надежность гарантирована высоким технологическим исполнением на заводах компании в Европе, Азии, Америке.

По всем техническим вопросам вы можете обратиться на сайты фирмы Самсунг www.samsung.com или www.samsung.ru, а также сайт компании X-Ring www.x-ring.com

СДЕЛАЙТЕ ПОДАРОК СЕБЕ И СВОЕМУ КОМПЬЮТЕРУ — ODD = CD + DVD



SC-148 CD-ROM Ultra Speed MAX 48X



Спецификация последних моделей SC 140 / 148 – Max 40 / 48x CD-ROM DRIVE для PC	
Тип драйвера	Внутренний
Тип загрузки	Автоматическая
Интерфейс	EIDE / ATAPI
Диаметр диска	80 mm / 120 mm
Скорость передачи данных	6,000/7,200 KB/sec
Среднее время доступа	800 ms
Буфер памяти	512 KB
Поддержка Ultra DMA	33.3/66 MB/sec
Flash память	128 KB
Mode	PIO Mode4
MTBF	125,000 POH (25%)
Совместимость с устройствами	CD-R/RW, CD-DA, CD-I, CD-ROM/XA Video-CD, Multisession Photo CD
Совместимость	MPC Level III / ISO 9660, High Sierra
Аудио S/N	75 dB
Разделение каналов	70 dB

Телефоны компании X-Ring
(Москва, Нахимовский пр., 36/1)
Технический отдел: (095) 719-9570
Коммерческий отдел: (095) 719-9409, -9509
e-mail: sales@x-ring.ivvs.ru



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Fe

НОВОСТИ

БОЛЬШЕ ПРОЦЕССОРОВ — ХОРОШИХ И ВСЯКИХ

Процессоры **AMD** всегда находили применение в недорогих компьютерах класса **low-end**, но скоро эта устоявшаяся традиция должна закончиться. После выхода **Athlon** и его модификации **Athlon Ultra** (шина **200** МГц, до **8** Мб внутренней кэш-памяти), компания намеревается предложить **64**-разрядный процессор **K8**, который должен выйти раньше **Merced** (**Intel** планирует его выпуск к середине **2000** года) и занять его место в серверах и серьезных рабочих станциях. На **Microprocessor Forum**, проходящий в начале октября в Сан-Хосе, Калифорния, **AMD** разгласит все детали предстоящего проекта **K8**. Но не только **AMD** собирается посягнуть на рынок **hi-end**. **Compaq Computer** на этом же форуме представит новый чип **Alpha EV8**, работающий на частоте **1,6** ГГц, и компания **IBM** покажет свой **64**-разрядный **Power4** — процессор, частотой от **1** ГГц, который будет стоять в новых Маках и крупных станциях **IBM**. **Power4** содержит два ядра, работающих синхронно с одним кэшем, а своей производительностью он будет превосходить **Merced**.



Ситуация же с **Athlon** сегодня, по меньшей мере, странная. С одной стороны, крупные производители не очень рвутся собирать свои компьютеры на этом чипе, а с другой — рабочие станции **Compaq** и **IBM** на **Athlon** раскупаются в первый же день поступления в магазины и на склады, и на эти компьютеры даже существуют очереди. Это говорит, во-первых, о том, что **AMD** не справляется с заказами, а во-вторых — что многие крупные фирмы еще не доверяют в полной мере **AMD**, и эти два явления тесно взаимосвязаны. Например, компания **Gateway** заявила, что не будет производить компьютеры на **Athlon**, поскольку ей надоели постоянные перебои с поставками. Более того, **Gateway** не будет также больше собирать станции на процессорах **K6** — по той же причине.

Компания **Rise Technology** представляет на форуме свои новый чип **Tiger**, который относится к классу недорогих, но производительных процессоров и позиционируется компанией как альтернатива **Celeron**. Вдобавок ко всему, компании **Sony** и **Cradle Technologies** представят свои решения для мультимедийных компьютеров и игровых приставок — это будет также новый процессор. Тем временем **Intel 25** октября начинает продажи **Pentium III Coppermine** с частотами **700** и **733** МГц, и это — наша с вами реальность.

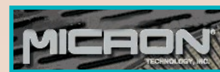


I820 СНОВА ОТКЛАДЫВАЕТСЯ

А вот с чипсетами у **Intel** снова напряги. На днях представители компании заявили, что выпуск **i820**, который будет поддерживать память Rambus и интерфейс **AGP 4x**, откладывается на неопределенное время. В лабораториях компании было выяснено, что чипсет в реальных конфигурациях работает нестабильно и часто приводит к сбоям системы. Поэтому его отправляют на доработку, и когда она закончится, никто пока не знает.



Когда у одних проблемы, другие радуются. Тайваньская компания **VIA Technologies** уже выпустила чипсет **Apollo Pro 133**, который имеет **AGP 4x**, **133**-мегагерцовую шину и поддержку **Ultra DMA/66** вдобавок. **Apollo Pro 133** работает со стандартной памятью **SDRAM** — как с **PC100**, так и с **PC133**. Многие крупнейшие производители материнских плат заявили или уже выпустили свои продукты на основе этого чипсета. Те же компании, которые дожидаются выхода **i820**, остались из-за **Intel**, считай, у разбитого корыта — они и так долго ждали, а тут им предлагают подождать еще немного. Так известная американская компания **Micron** решила отказаться от **i820**, целиком перепрофилируя свою продукцию на **Apollo**. В связи с этим она развязала широченную рекламную кампанию, в которой подчеркивается, что компьютеры **Micron** работают с шиной **133** МГц, **AGP 4x** и **UDMA 66**, а **Dell** и **Gateway**, ожидающие милостей от **Intel** — нет. Это достаточно смелый шаг — поругаться с **Intel**, но **Micron** пошел на него, видимо, имея достаточно веские основания для этого. А для нас с вами это значит, что время практически безраздельного господства Intel, похоже, заканчиваются.



NEC Z1 — КОМПЬЮТЕР СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ

На прошедшем недавно **Intel Developer Forum** первый приз сразу в трех номинациях — за дизайн, новаторство и легкость использования — взял компьютер **Packard Bell NEC Z1**. Этот мини-компьютер представляет собой мощную станцию с плоскопанельным жидкокристаллическим дисплеем, беспроводной клавиатурой и мышью, у которого есть только один интерфейс общения с внешним миром — **USB**, а из компьютера выходят всего два провода — телефонный и сетевой. Система «все-в-одном» предназначена прежде всего для тех, кто не хочет вникать в тонкости технологий апгрейда и возиться с проводами, подключая разнокалиберную периферию, настраивая ее затем, устанавливая драйвера и так далее. Этот компьютер в использовании не сложнее микроволновой печи с программным управлением, а если пользоваться тем пакетом программ, который предустановлен в нем, то пользователю не нужно даже думать о том, что такое программа и что существует такое понятие, как несовместимость. В **Z1** есть все, что нужно для обычного пользователя — трехмерное видео и звук, модем для Интернета, мощный процессор, много памяти и большой винчестер, а также **DVD** и флоповод. Апгрейдить в **Z1** можно только память, жесткий диск и монитор.



VBS FREELINK — НОВЫЙ ВИД ВИРУСА

Он может запускаться только в том случае, если у вас почтовой программой работает **Microsoft Outlook**. Дело в том, что это не обычный вирус, который приходит по почте в виде исполнительного файла (**exe** или **bat**). **VBS.freelink** представляет собой скрипт, написанный на языке **Visual Basic**, а поскольку в **Microsoft Outlook** существует возможность разрешить выполняться таким скриптам автоматически, вы можете даже не заметить, что получили вирус. Действует он так же, как известный вирус **Melissa** — открывает адресную книгу и посылает всем вашим адресатам письма с текстом «**Have fun with these links. Bye**» и, естественно, с аттачментом в виде себя, любимого (файл **links.vbs**). Поскольку антивирусные пакеты не сконфигурированы пока, чтобы отлавливать вредоносные скрипты **Visual Basic**, то спасение от него только одно — не читать письмо с таким заголовком вообще. Но сам по себе этот вирус безвредный, то есть ничего на компьютере он не портит. Единственный вред от него — засорение почтовых ящиков ваших друзей и повышение общего почтового траффика.

3COM ВЫПУСКАЕТ PALM VX И PALM VII

Наладонные компьютеры **3Com** серии **Palm Pilot** (в последних моделях слово **Pilot** уже не присутствует) как по продажам, так и по удобству использования, равно как и по количеству программ независимых фирм, пока находятся в глубоком отрыве от всех остальных конкурентов. Успешная политика **3Com** и удачная конструкция **Palm** позволила **3Com** создать отдельную компанию, которая занималась бы только наладонниками **Palm**. И вот, в преддверии независимости (которая наступит для **Palm, Inc.** к концу года), компания выпускает две новых модели — **Palm Vx** и **Palm VII**.



Palm Vx представляет собой модернизированный вариант **Palm V** с дополнительной памятью (**8** Мб), более быстрым процессором, новой операционной системой и улучшенным набором софта. **Palm VII** является продолжением серии **Palm III** с беспроводным доступом в Интернет. Вообще-то, **Palm VII** был анонсирован еще в декабре прошлого года, а его пробные продажи начали в мае этого — но только в Нью-Йорке и окрестностях, где действовала соответствующая служба беспроводного доступа в Интернет. Теперь же эта служба должна начать





действовать на всей территории США, и поэтому **Palm VII** теперь будет продаваться во всех штатах страны. В начале продаж **Palm VII** стоил **$599**, но сейчас его цена должна уменьшиться. Плюс **$9** (или **$25** — в зависимости от набора услуг) в месяц за доступ в Интернет. Доступ этот, кстати сказать, не вполне обычен. Кроме возможности получать и отправлять электронную почту, пользователь **Palm VII** может посетить всего лишь несколько крупнейших сайтов; набрать же тот адрес, который ему хочется, он не в состоянии, поскольку служба организована таким образом, что может обслуживать только фиксированное количество сайтов, копируя их на свой сервер и рассылая на **Palm VII** по принципу, который можно сравнить с телетекстом. **Palm.net** (так называется сеть, обслуживающая **Palm VII**) предоставляет своим подписчикам содержание следующих сайтов: **Wall Street Journal Interactive Edition**, **UPS**, **ABCNEWS.com**, **Bank of America**, **ESPN.com**, **E*Trade**, **Fodor's**, **MapQuest**, **MasterCard**, **Merriam-Webster**, **Moviefone**, **TheStreet.com** и некоторых других. В таком лимитированном доступе есть свой смысл, поскольку деловые люди обычно не шарятся по сети в поисках неизвестно чего, а регулярно посещают несколько нужных для работы сайтов. Для таких людей и предназначен **Palm VII**.

IBM *ВЫПУСКАЕТ* ПЕРВЫЙ *НОУТБУК* С *LINUX*

Он называется **ThinkPad 600**, и на нем предустановлен **Red** Hat **Linux** версии **6.0**. До сих пор операционная система **Linux** считалась недоступной для портативных компьютеров, поскольку не поддерживала (и не поддерживает) большое количество специфических устройств, а производители ноутбуков не обращали на эту систему никакого внимания, считая ее не более чем баловством, не пригодным для серьезной работы. Компания **IBM** первой изменила свое мнение на этот счет, написав собственноручно все необходимые драйвера для **ThinkPad 600**. Они будут также доступны на **Web**-сервере **IBM**, станут регулярно обновляться, а сам ноутбук **ThinkPad 600** войдет в официальный список поддерживаемого **Red Hat Linux** оборудования. Компания **Dell** также объявила, что выпустит свой ноутбук с установленным **Linux** в конце этого года.

QUAKE *НА* ТАЙВАНЕ

Землетрясение на Тайване отразилось не только на ценах на память. В самое ближайшее время следует ожидать также удорожания процессорных чипсетов, графических чипов, а также элементарный дефицит комплектующих, который приведет к еще большему, коньюнктурному, повышению цен. Так компания **S3** официально заявила о повышении цен на все свои микросхемы, поскольку основную их часть производят на Тайване компании **United Microelectronics Corporation** (**UMC**) и **Taiwan Semiconductor Manufacturing Corporation** (**TSMC**). Также возрастут цены на все графические карты, которые используют локальную память и процессоры, производящиеся на Тайване. Не будут обойдены вниманием и чипсеты для центральных процессоров. Так, например, практически **100%** всех чипсетов для процессоров **AMD** и значительное количество чипсетов для Intel производится именно на Тайване. Кроме того, что сами компании получили убытки от землетрясения (в конце концов, на Тайване производится всего **5%** всех чипов памяти), цены будут повышаться еще и из-за ажиотажного спроса на комплектующие — люди начнут скупать компьютеры и компоненты, понимая, что завтра они будут стоить дороже, чем сегодня, а продавцы — набрасывать цены, понимая, что такой шанс обогатиться ни за что упускать нельзя. По мнению аналитиков, такая ситуация будет оставаться около 4 месяцев, после чего все войдет в норму. Так что не суетитесь с апгрейдами и не выкладывайте бешеные деньги за память, после Нового года все нормализуется.

ЕЩЕ *О* СУДЕБНОМ *ДЕЛЕ* ПРОТИВ *MICROSOFT*

Стивен Хук, один из главных судебных исполнителей в деле **Microsoft**, подал в отставку. В антимонопольном деле, которое возбудили против **Microsoft** Департамент юстиции США и **19** американских штатов, он играл одну из самых важных ролей в обвинении. Его слова: «Не имеет значения, какие бы аргументы ни выдвигала **Microsoft**, мы знаем, **Microsoft** знает, что это — самая настоящая монополия», прошли во всем первым страницам американских (да и не только) газет. У американцев отношение к монополии как таковой вообще особенное — они прошли сквозь все кризисы, связанные именно с монополиями, и во что бы то ни стало не хотят допустить, чтобы это повторилось. Поэтому Департамент юстиции США намерен довести дело до конца, как бы ни сопротивлялась этому **Microsoft**. Напомню, что одним из приемлемых для Департамента вариантов было бы разделение компании **Microsoft** на несколько отдельных фирм, каждая из которых занималась бы своим видом деятельности: одна — операционными системами, другая — сетевыми проектами (**MSN**) и так далее. Другие варианты, рассматриваемые в суде — раскрытие исходного кода **Windows** или отказ от эксклюзивного владения правами на эту систему.

ПРОЦЕССОРЫ *TRANSMETA* БУДУТ *САМЫМИ* ДЕШЕВЫМИ

Новая компания Силиконовой долины, **Transmeta**, подала заявку на патент в области дизайна **x86**-совместимого процессора, что в сочетании с полученным в прошлом году другим патентом позволяет говорить о том, что **Transmeta** готовит конкурента для всего семейства **Pentium**. Если этот процессор будет создан в приемлемые сроки и его производительность будет на уровне последних продуктов Intel, то на компьютерном рынке появится новый и серьезный игрок. Дело в том, что Transmeta сможет продавать свои процессоры по ценам, значительно более низким не только чем **Pentium** и **Celeron**, но и **AMD** или **Cyrix** (**VIA**), поскольку одной из составляющих стоимости процессора является лицензия на использование патентов, защищенных **Intel**, за которую платят все производители современных **x86**-совместимых процессоров. Линус Торвальдс, один из участников проекта **Transmeta**, обмолвился, что подробности о новом процессоре будут разглашены на предстоящей компьютерной выставке **Comdex**, которая пройдет в ноябре.

СИ-*ЖЕЛЕЗО*

ЭКСПЕРТ: Iron **MAN**, Анисимов **Алексей**

«ПИОНЕРЫ» В СТРАНЕ DVD

Что может чувствовать человек, просматривая фильм в формате **Video CD**? Гордость, удовлетворение, радость бытия? Вовсе нет. Это все было давно, и радость, и удовлетворение, и, наконец, гордость. Сейчас все уже не так. Сейчас чувством оного человека является зависть. Зависть к счастливым обладателям **DVD**-рома. Это чувство и привело меня к мысли приобретения сего чудного устройства. Артподготовка была проведена успешно, и, как оказалось, существуют такие фирмы, которые и могут, и хотят давать **DVD**-ром на тестирование. И вот драгоценное оно у меня в руках. Трогаю, щупаю, заглядываю внутрь: «Ах, шайтан арба, какую штуку Pioneer заделал». Жду возвращения домой и установки девайса, предвкушаю...

Наконец, **DVD** зашуршал. Для начала попробуем-ка **6**-ти скоростной вариант, подумал я и попробовал! Потом **10**-ти скоростной. В принципе **DVD-ROM**'ов было четыре — по две модификации **tray** и **slot-in** модель. В остальном же приводы — одинаковые.

Читаемые форматы: **DVD-ROM, DVD-Video, DVD-R, DVD-RW, CD-R, CD-RW, CD-ROM, Video CD, Photo-CD, CD-Extra, CD-DA, Hybrid-CD, CD-Text, CD-Audio**





Интерфейс: **ATAPI** (**UltraDMA**)
Объем буфера данных: **512** кб
Частотные характеристики аудиотракта: **17 ~ 20 000** Гц (**±2** дБ)
Уровень аудиовыхода: **0.7 ± 0.1** В
Общие гармонические искажения: менее **0.1%**
Размеры: **146x41.3x202.5** мм
Масса: **1** кг
Время наработки на отказ: **100 000** часов.

Все модели, кроме A03S, продаются в **OEM**-упаковке, **A03S** — в **Retail**, и к нему в комплекте идет несколько дисков с программами, в т.ч. играми.

Все протестировал, охота спать.

Из последних сил записываю результаты, чтобы на следующее утро все вспомнить и перепечатать. Ложусь спать, а в голове все крутится, сколько времени мне нужно работать, чтобы вышеуказанный 10-ти скоростной **DVD** приобрести, подсчитываю, оказывается, недолго, спокойно засыпаю.

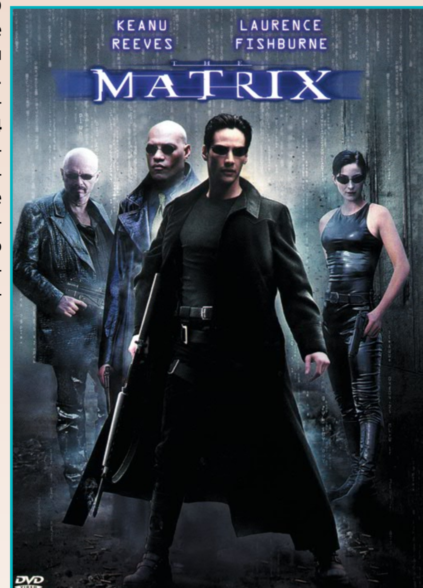
Фильмы на **DVD** тестировались с программными плейерами **PowerDVD** версии **1.50** и **Xing** DVD Player, как с двумя наиболее продвинутыми программами для **DVD** на сегодняшний день. Тестировал я на машине с процессором **Celeron 300A** и **64** Мб оперативной памяти. Качество на мониторе было превосходное, на **TV**-выходе (**ASUS 3400 In-Out**) — настолько хорошее, насколько оно вообще может быть, но, естественно, похуже, чем на компьютерном дисплее. На большом экране кино смотрится великолепно. Звук в **PowerDVD** — не очень, все время идет какой-то фон, тихо, правда, но его слышно, наверное, что-то шуршит внутри меня. **Xing DVD Player** в этом плане несравненно лучше, но у него другие проблемы — изображение иной раз может сорваться. Бывает это достаточно редко, но если вы переписываете на кассету, то рискуете испортить запись. Конечно, по большому счету, это все проблемы софта, сама же «железка» работает превосходно. Одним словом, понравилось, хочу и буду иметь свой девайс. Это же совсем другое дело. Получил удовольствие. Уже посчитал денежку, после зарплаты куплю **DVD-104S**.



Тенденции на рынке мультимедиа не могут не радовать. Практически любой человек может позволить себе **DVD** для дома. По крайней мере, при покупке компьютера, это уж точно. Короче, рекомендую.

Устройства **DVD-ROM** любезно предоставлены компанией **RRC**. (**www.rrc.ru, тел. 133-5320**)

СИ-*ЖЕЛЕЗО*



Кусок теории — заявленные характеристики:

Модель	DVD-113, DVD-103S/A03S	DVD-114, DVD-104S
	При работе с DVD дисками	
Скорость передачи данных	6x (макс. 8100 кб/с)	10x (макс. 13500 кб/с)
Время доступа	120 мс	100 мс
Время поиска	100 мс	90 мс
	При работе с CD дисками	
Скорость передачи данных	32 x (макс. 4800 кб/с)	40 x (макс. 6000 кб/с)
Время доступа	90 мс	80 мс
Время поиска	80 мс	70 мс

ЗВУКОВАЯ КАРТА TURTLE BEACH MONTEGO II HOME STUDIO

Пока на рынке звуковых карт наблюдается некоторое затишье, которое наступило после продолжительных и кровопролитных боев между двумя лагерями — компанией **Aureal** с картами на процессоре **Vortex 2** и технологией **A3D** и компанией **Creative** с картой **Sound Blaster Live!** на процессоре **EMU101K** и технологией **EAX**, разные фирмы время от времени предлагают новинки и усовершенствования — в основном своих старых моделей. Одной из таких является **Turtle Beach Montego II Home Studio**.

Аудиокарта **Montego II**, вышедшая уже более чем полгода назад, собрана на чипе **Vortex 2** и в своем первоначальном варианте имела всего один аналоговый стереовыход на две колонки, встроенный в Vortex синтезатор, и в активе технологию **A3D**. Сегодня такой вариант стоит около **60** долларов, но когда он появился, его цена составляла как минимум в два раза большую сумму. Комплект **Home Studio** включает в себя несколько важных и интересных усовершенствований.

Во-первых, в **Home Studio** полностью реализован потенциал **Vortex 2**, то есть карта имеет теперь **2** стереовыхода, к которым можно подключать, соответственно, **4** колонки, а кроме того, имеется также цифровой выход формата **S/PDIF**. Во-вторых, добавлен еще один синтезатор **Cancun FX**, который исполнен в виде дополнительной дочерней платы, подключаемой к **Home Studio** через **Wavetable**-разъем. В-третьих, в комплекте с картой идет фирменный **MIDI**-адаптор (а увлекающиеся **MIDI** люди прекрасно знают, чем хороший адаптер отличается от плохого и какая между ними разница в цене). Из дополнительных радостей можно отметить полную версию продвинутого секвенсера **Digital Orchestrator Pro**, а также демо-вер-





сию программы для ди-джеев **HipHop eJay**.

Теперь о характеристиках аудиокарты.

Интерфейс: **PCI Bus master**; **96** каналов **DMA**.

Совместимость: **Windows 95/98/NT4.0 (95 Plug & Play)**.

Аудио-конвертеры: **18-bit ADC** и **DAC**.

Отношение сигнал/шум: ~ **97 dB**.

Общие гармонические искажения: **90 dB** (**0.0032**%) (**A-weighted**).

Взаимопроникновение стереоканалов: **1 KHz** (**-83 dB**) **100 Hz** (**-97 dB**).

Диапазон воспроизводимых частот: **10 Hz — 20.5 KHz (+/-1 dB)**.

Частоты сэмплирования: **4 — 48 KHz**.

Звуковой процессор: аппаратно реализованный полный дуплекс; независимые каналы записи и воспроизведения; автовыключение при отсутствии сигналов на входе и выходе.

10-полосный графический эквалайзер.

Входы: **1** микрофонный, **1** линейный, **1 Aux**, **1 CD-Audio** (внутренний), **1** модемный (внутренний).

Выходы: **2** линейных стереовыхода, **1** цифровой **S/PDIF**, **1** модемный выход (внутренний).

Синтезаторы:

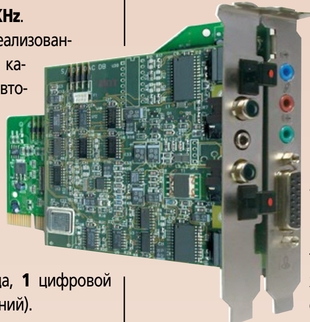
1) встроенный **64**-голосный сэмплер (+**256** голосов программно), **128 GM**-инструментов, использует **5** Мб оперативной системной памяти для сэмплера, **DLS**-совместимые банки;

2) внешний (дочерняя плата) **64**-голосный сэмплер, **GS**-совместимый, **128 GM**-инструментов, **220** вариаций, **200** барабанов в **15** наборах, все **GS**-эффекты.

MIDI-интерфейс: **MPU-401 MIDI UART-совместимый**, **32** канала (**16** каналов для внутреннего синтезатора и **16** каналов для дочернего синтезатора или внешнего модуля).

Известно, что реализация синтезатора в чипе **Vortex 2** — не самая удачная, и это явилось прежде всего причиной тому, что в **Home Studio** появился дополнительный. Синтезатор **Cancun FX** исполнен на основе **DSP**-процесора **Dream** (такой же стоит в платах французской фирмы **Guillemot**). Встроенные же сэмплы синтезатора повторяют тембрами и звуковыми эффектами (хорус, флэнжер) набор инструментов **Roland SC**. Если учесть, что дочерняя плата **Roland SC-55** до сих пор стоит порядка **250** долларов, то цена **Cancun FX** (отдельно продается за **$99**) не выглядит завышенной.

Модные функции **3D**-позиционирования звука карта исполняет исправно, не хуже и не лучше, чем другие карты на **Vortex 2** (например, **Diamond Monster MX300**). То же самое касается **4**-канального аналогового выхода и **S/PDIF**-цифрового выхода, который может передавать информацию не только на цифровые носители, но и на декодер **Dolby Digital**, если сигнал идет с **DVD-ROM**, причем декодер впоследствии может раскладывать этот сигнал на 6 колонок (по стандарту **5.1**).



Немного о реализации **A3D** в современных играх. Как известно, при помощи **A3D** можно звук раскладывать по трем осям измерений — право-лево, перед-зад, верх-низ. В демках, сделанных специально для процессора **Vortex 2**, это слышно очень хорошо, а значит, такие возможности поддерживаются чипом, и убедиться в этом может каждый. Но вот реально в играх эти возможности реализованы кое-как; разработчики больше внимания уделяют звуковым эффектам, нежели точному позиционированию звука. В результате получается так, что по-настоящему нельзя определить, откуда идет звук, хотя эхо, реверберация и также интерференция звука чувствуются достаточно явственно. Ну и, конечно, можно хорошо различить, справа или слева раздается тот или иной звук.

Программное обеспечение достаточно богатое. Кроме демо-версии игры **X-Wing Alliance: Imperial Entanglements** и уже упомянутых мной **Digital Orchestrator Pro** и **HipHop eJay**, с **Home Studio** идет замечательный проигрыватель звуковых и видео-файлов **Voyetra Audio Station 32**, который умеет воспроизводить все, что играет или показывает, за исключением **DVD** (но это, надо думать, вопрос времени и следующей версии).



Кроме всего прочего, **Home Studio** отличается от других карт, собранных на чипе **Vortex 2**, прежде всего качеством воспроизведения звука (в первую очередь это касается **MP3**-файлов). Даже по сравнению с очень хорошей картой **Diamond Monster MX300**, **Montego II Home Studio** звучит значительно чище, четче прорисовывая звуковую картину и лучше воспроизводя высокие частоты, что особенно хорошо слышно на высококачественной аппаратуре.

Основным недостатком **Montego II Home Studio** можно считать цену — **$350**. Она предполагает, что плату купят люди, всерьез занимающиеся цифровым звуком, либо те, для кого это не деньги. Понимая это, **Turtle Beach** выпустила другую разновидность **Montego II** — под названием **Quadzilla**, которая представляет собой облегченную версию **Home Studio**, без **Cancun FX** и **MIDI**-адаптера. Стоит **Montego II Quadzilla** значительно меньше — **$120**, и тем, кто не занимается **MIDI**, имеет смысл приобретать именно ее. Ну а счастливые обладатели кредитных карточек могут с сайта **Voyerta Turtle Beach** заказать либо саму карту, либо любой апгрейд к имеющейся **Montego II** (***http://www.voyetra-turtlebeach.com/site/tbs/prodcatupgrades.asp***).

Iron Man

Montego II Home Studio предоставлена компанией **Multimedia Club** (***www.mpcclub.ru***, тел. **943-9293**)

СИ-*ЖЕЛЕЗО*

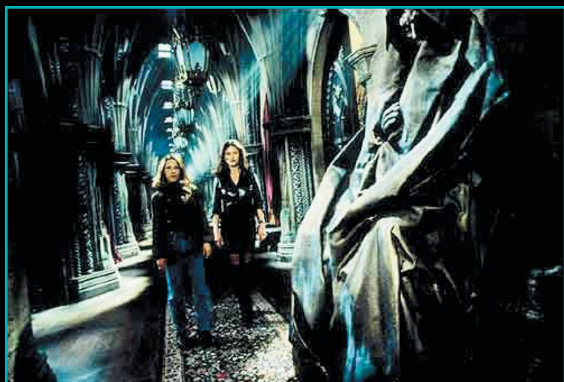
ЭКСПЕРТ: Сергей **ОВЧИННИКОВ**

WIDESCREEN: *ЖУТКИЕ* ОСЕННИЕ *РАЗВЛЕЧЕНИЯ*



Каждый год голливудские студии начинают и заканчивают практически одинаково. Любому фильму в их гигантских закромах и списках релизов найдется свое время — четко выверенное маркетологами и десятки раз перепроверенное. И если весенняя пора, за исключением пары-тройки праздников, обычно не вызывает особенных приступов киномании среди американских любителей похрустеть попкорном, то летом, а после незначительного перерыва в сентябре — начале октября, и осенью вплоть до окончания рождественских каникул блокбастеры следуют один за другим, норовя полностью испепелить конкурентов спецэффектами, потопить в потоке сопливых эмоций и, желательно, запугать до смерти. Именно последним в этом году решили заняться практически все крупные студии, за исключением, пожалуй, лишь непривычно тихой в этом сезоне 20th Century Fox, решившей поставить все на новый фильм с участием Леонардо ди Каприо под названием The Beach (специально для знающих английский перевод — «Пляж», а вовсе не то, что вы подумали). Осенью 1999-го нас ждет пришествие нового поколения фильмов ужасов. Фильмов, снятых разными режиссерами, в числе которых и парочка особенно знаменитых, с участием самых различных актеров и применением самых разнообразных подходов к жанру. Пик всей этой вакханалии придется традиционно на любимый американо-мексиканский праздник День всех святых, а проще говоря, Halloween, а два главных хита появятся в прокате в канун Дня Благодарения в расчете собрать максимальную кассу в предрождественские денечки. Меня лично бросает в ужас даже от одного того, какая невероятная схватка за зрительские кошельки развернется между самыми богатыми компаниями-прокатчиками. И хотя лучший из всех фильмов, о которых пойдет рассказ сегодня, как мне кажется, уже известен, решить, какой же из них по праву будет носить титул лучшего ужастика года, придется все же вам...





The *Haunting*

(в русском прокате «Призрак дома на холме»)

Студия: Dreamworks Pictures/Amblin Entertainment
Продюсер: Steven Spielberg
Режиссер: Jan de Bont
Звезды: Liam Neeson (Star Wars), Catherine Zeta-Jones (Entrapment, Mask of Zorro).
Бюджет: около 50 миллионов долларов
Онлайн: www.asylum.com/the-haunting/

Студия **Dreamworks** продолжает свои весьма оригинальные игры со всем остальным Голливудом. После полного копирования тактики компании **Disney** с выпуском **Deep Impact** (против Armageddon) и милым мультиком **Antz** (соревновавшимся с шедевральным **Pixar`овским A Bug`s Life**) студия Спилберга перенесла свои взоры на сегодняшнего лидера кинорынка — компанию **Warner Bros.** К **Warner`овскому** фильму под названием **House on Haunted Hill Dreamworks** выпустила свой «вариант» под названием **The Haunting**, причем, как обычно, на пару месяцев раньше конкурента. К образовавшейся в результате неразберихе добавили и отечественные прокатчики фильма — в России он официально именуется «Призрак дома на холме», то есть практически созвучно потенциальному переводу названия фильма компании **Warner Bros.** В общем, начудили. Так или иначе, **Haunting** является совместным детищем команды, из рук которой вышло немало стопроцентных хитов, таких как **Twister** и **Speed**. Очень неплохой режиссер, доказавший уже свою полную состоятельность в деле создания типичных блокбастеров, самый лучший в мире продюсер, отличный актерский дуэт и моральная поддержка в виде спецэффектов от **Industrial Light & Magic** — казалось бы, чего еще можно желать? Вдобавок ко всему, благодаря стараниям Стивена Спилберга **The Haunting** оказался аж вторым в истории фильмом, снятым со звуковым оформлением в новейшем формате **Dolby Surround EX** (первым, естественно, оказался **Star Wars Episode 1**). Непробиваемую оборону несколько испортила слабая раскрутка фильма в летнюю пору, да несколько не слишком дружелюбных откликов от критиков. Тем не менее, как классический фильм ужасов **Haunting** свою основную задачу выполняет достойно. На самом деле в картине центральную роль исполняет вовсе не рациональный Лиам Нисон и не красотка Зета-Джонс, а созданный стараниями режиссера и продюсеров этот самый «дом с привидениями». В качестве жуткого особняка, готового в любой момент стать последним пристанищем героев фильма, служит вполне реальная усадьба американского миллиардера Говарда Хьюза, человека с загадочной судьбой, вполне подходящего на роль потенциального привидения. Примечательно, что, как вспоминают актеры, лишь попав впервые в этот зловещий особняк, каждый из них уже был готов сию минуту поверить, что здесь наверняка водятся настоящие привидения. И хотя за время съемок никаких несчастных случаев не произошло, ночью и даже вечером работать как актеры, так и съемочная группа наотрез отказались. На момент выхода этой статьи **Haunting** уже вовсю пойдет в кинотеатрах, в том числе и в совершенно новом «Горизонте» на Фрунзенской, единственном пока в России кинотеатре, снабженном этой самой пресловутой **Dolby Surround EX**.

House *on* Haunted *Hill*

Студия: Warner Bros
Продюсер: Robert Zemeckis, Joel Silver
Режиссер: William Malone
Звезды: Geoffrey Rush (Shining, Shakespeare in Love), Elizabeth Hurley (Austin Powers, EDtv)
Бюджет: 55 миллионов долларов
Премьера: 29 октября
Онлайн: www.hauntedhill.com

Так и хочется вовлечь новый смысл в избитую фразу: «От продюсера «Матрицы», однако к центральному кинособытию года ужастик студии **Warner** имеет мало отношения, кроме отеческой заботы семидесятипятилетней крупнейшей студии Голливуда. Еще один «Дом с привидениями»





является римейком (а кто у нас сегодня им не является?) одноименного фильма образца 1958 года. Сюжет прост и незатейлив — некий экстравагантный джентльмен (по всем признакам — сумасшедший миллионер) предлагает пятерым смельчакам переночевать в одном небольшом домике, в котором, по слухам, водятся злые духи, за кругленькую сумму в 100 тысяч долларов. Оригинальная рекламная кампания фильма, между прочим, тоже предусматривает приз одному счастливому зрителю **House on Haunted Hill** ровно в обозначенную выше сумму. Надеюсь, что просмотр самого фильма будет более приятен, чем проведенная пятерыми дураками ночь в жутком доме. Так или иначе, фильм скорее можно признать удачной экранизацией любимой всеми нами игры **The 7th Guest**, ведь как сюжет, так и содержание этого произведения во многом совпадают с завораживающим мультимедийным творением **Trilobyte**. Психоделические кошмары под столь же психоделические обрывки музыки навевают романтическое настроение. Отличия от Спилберговского «Домищи» разительны — здесь все просто и по-домашнему. Но зато актерам разрешается по-настоящему играть, а не демонстрировать свое изображение на фоне компьютерных декораций, а зрителю по-настоящему пугаться, а не любоваться чудесными каменными горгулиями из силикона. Темто осень и хороша, что есть полная свобода выбора. Из двух **Haunting`ов** можно смело посмотреть лишь один — тот, который кажется ближе к сердцу. А вот два следующих фильма можно смело рекомендовать практически всем зрителям.

End*of*Days

Студия: Universal
Продюсер: Thomas Bliss
Режиссер: Peter Hyams
Звезды: Arnold Schwarzenegger
Бюджет: 80-90 миллионов долларов
Выход: 24 ноября
Онлайн: www.end-of-days.com

Единственный за последние пару лет проект с полновесным участием постаревшего, но столь же высоко оплачиваемого, как и раньше, Арнольда Шварцнеггера, проект, который, помимо участия в нем этой суперзвезды, обещает еще и произвести на публику эффект разорвавшейся бомбы. Сюжет и все важные детали композиции картины тщательно скрываются и наверняка не будут раскрыты до тех пор, пока **End of Days** не выйдет на широкие экраны. Несколько успевших посмотреть фильм критиков, связанных оковами договоров о неразглашении подробностей, тем не менее шепотом уже сообщили кому следует, что **End of Days** многих удивит, а возможно, и шокирует. Итак, в новой ленте старику Арни придется бороться ни много ни мало с самим Сатаной, который грозится принять человеческое обличье и уничтожить планету. Очаровательная байка как раз подходит под наступающее новое тысячелетие (а точнее, стремительно заканчивающееся старое). Уже сейчас ясно, что





фильм очень темный (наше сорри будущим владельцам «трясочных» копий), чрезвычайно насыщен эффектами и еще больше — операторскими фокусами наподобие Матрицы. Великолепный дизайн персонажей и гнетущая атмосфера (даже по мастерски сделанным трейлерам) должны дополнить картину грядущего конца света. **End of Days** пока представляется сборищем чрезвычайно удачных фраз и кадров, надолго западающих в душу, но пока что остающихся необъясненными и совершенно непонятными. Лучше самих авторов сказать сложно: «Ты знаешь, кто он. Но слишком напуган, чтобы это признать.» С огромным нетерпением ждем премьеры еще одного, надеюсь, культового фильма самого-самого конца 90-х.

Sleepy*Hollow*

Студия: Paramount/Mandalay Pictures
Продюсер: Scott Rudin, Tim Burton
Режиссер: Tim Burton (Batman, Beetlejuice, Mars Attacks)
Звезды: Johny Depp, Christina Ricci
Бюджет: Более 70 миллионов долларов
Выход: 19 ноября
Онлайн: www.sleepyhollowmovie.com

За неделю до своего основного конкурента (которому, кстати, не слишком повезло стартовать в один день с Диснеевским мегахитом **Toy Story 2** — о нем и о студии Pixar в следующем номере) стартует новый, совершенно уникальный проект знаменитейшего режиссера Тима Бартона, автора Бэтмена. Впервые мастер иронии и сарказма притрагивается к жанру ужастика вовсе не с комической стороны. Помнится, эдакие жутковатые моменты присутствовали чуть ли ни во всех его прошлых картинах, особенно в **Beetlejuice**, однако всегда они являлись лишь частью остроумно выстроенной юмористической картинки. Сейчас же все совершенно серьезно. В своей вольной интерпретации знаменитого «Всадника без головы» Вашингтона Ирвинга Бартон нагнал таких страстей, что от просмотра рекламного ролика в буквальном смысле бросает в дрожь. Одновременно от восторга и недоумения. Из романтической истории с легким налетом страшилки мастер кинематографических перевоплощений сделал мистический триллер, разносторонний, глубокий и по-настоящему вызывающий из глубины души первобытные страхи. Смачная рубка голов заостренным топориком в ночи в исполнении Бартона превращается в такое зрелище, что вы, затаив дыхание, следите за экраном, не в состоянии ни моргнуть, ни шелохнуться. И это на компьютерном мониторе, при свете дня во многолюдной редакции... А что будет в темном зале кинотеатра с шикарным звуком и еще парой сотен столь же пораженных зрителей по сторонам, остается только догадываться. Вне всяких сомнений, **Sleepy Hollow** станет очередной поворотной точкой в карьере режиссера, позволив ему окончательно утвердиться в ранге культовых личностей кинематографа. Игра подобранных Бартоном актеров (далеки от своего амплуа как Джонни Депп, так и Кристина Риччи) пусть поначалу и казалась несколько нелепой на фоне готической деревушки и вечно осеннего леса, но уже после первых кадров огонь в глазах Деппа вроде как превратился в таинственность и загадочность, ну а жизнерадостная обычно актриса вообще превратилась в некое совершенно бестелесное существо. **Sleepy Hollow** будет шедевром. В этом я практически не сомневаюсь. А если у кого-то из вас еще остались какие-то вопросы, сходите на фильм в момент его появления на экранах или хотя бы прогульнитесь по его домашней страничке в Интернете и насладитесь прилагаемым на нашем демо-диске трейлером.









Сергей ДРЕГАЛИН (dreg@gameland.ru)

Посвящается памяти Димки Зезина — друга, однокашника, удивительно доброго, открытого и искреннего человечка. Мы всегда так его и звали — Димка. Душа любой компании. Желанный гость. Интересный и чуткий собеседник... Мы скорбим вместе с твоими родными и близкими, Димка, храним память о тебе и, клянемся, никогда не забудем. И, честно говоря, до сих пор не можем поверить, что тебя больше с нами нет...

Продожение. Начало смотри в #20, октябрь 1999.

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ AD&D

Позволю напомнить о теме нашего предыдущего разговора. Итак, мы пробежались по основным разновидностям ролевиков, коснулись истории компьютерных игр на базе AD&D и, наконец, вскользь обратили внимание на некоторые подводные камни и шероховатости ролевого жанра в целом. Будем считать, что весь этот обзорно-исторический материал был необходим исключительно для моральной подготовки к более серьезным темам. Нужно же было от чего-то отталкиваться, и заложить что-то в роли фундамента? Наконец, должны же быть эти пресловутые «корни»!?

На этот раз, как и обещал, запланирована следующая программа. Во-первых, начнем мы разговор с рассмотрения современных RPG, что будет продолжением начатой «исторической» темы. Во-вторых, обсудим целый ряд краеугольных проблем в компьютерных AD&D-играх. И, в-третьих, достаточно подробно познакомимся с базовым сводом правил AD&D и игровой механикой. Вот такой, собственно, расклад.

НОВЕЙШАЯ ИСТОРИЯ ЖАНРА

Вообще-то, никакого четкого разделения на Старую, Новую, Новейшую, Гиперновейшую и другие Истории Ролевого Жанра, естественно, в природе не существует. Предлагаемое мною деление весьма условно и более чем субъективно, но тем не менее как-то структуризировать и систематизировать весь этот поток было просто необходимо. А уж насколько стройна такая схема — решать вам, дорогие читатели.

Итак, к современным **RPG** я буду причислять те, которые появились после 1994-1995 годов. Скажем так — все, что было выполнено в духе трилогии **Beholder** и иже с ней, т.е. о чем мы говорили в прошлый раз, вполне можно причислить к раритетам, которые еще блистают золотом, но реальной практической ценности давно не представляют. А вот «современники» — это вполне играбельные вещи. Большинство таких игр, трех-четырех годовалой давности, достойно смотрятся и сейчас, поэтому, в отличие от ностальгических шедевров начала девяностых, их можно смело рекомендовать любому поколению игроков.

На нашем операционном столе побывают и прочувствуют острие скальпеля: **Deathkeep** (**SSI**, 1995), **Stonekeep** (**Interplay**, 1995), **Blood and Magic** (**Interplay**, 1996), **Descent to Undermountain** (**Interplay**, 1997), **Dragon Dice** (**Interplay**, 1997), **Birthright: The Gorgon`s Alliance** (**Sierra**, 1997), **Iron and Blood: Warriors of Ravenloft** (**Acclaim**, 1997), **Baldur`s Gate** (**Interplay**, 1999). Вроде бы никого не забыл.

Полный список я привел не случайно. Даже важен не сам список, а компании, которые стоят за всеми этими проектами. Кто больше всего мозолит глаза? Верно, **Interplay**, он самый.

В 1995 году сотрудничество **SSI** и **TSR** закончилось. В чем конкретно была причина их раздора сейчас уже не важно, но факт остается фактом — дорожки трехбуквенных компаний разбежались в разные стороны. Но что интересно — лебединая песня былого сотрудничества, появившаяся в том же году под названием **Deathkeep**, оказалась удивительно заунывной и халтурной. Видимо, проект создавался в величайшей спешке, в обстановке всеобщей нервозности, короче, левым пальцем большой ноги — иначе объяснить убожество этого ущербного детища я не могу. Впрочем, мнение это субъективное, прошу учесть.

Все в том же 1995 году, в жанре компьютерных **AD&D**







ролевиков взошла новая звезда по имени **Interplay**, блистающая, кстати, и поныне. До 1995 года компания отметилась тремя ролевыми проектами: **Dungeon Master 2** (оригинальный вариант появился в 1993, переиздан в 1995), трилогией **Bard`s Tale** (первая часть — 1987, вторая — 1988, третья — 1990) и дилогией **Lord of the Rings** (первая часть — 1990, вторая — 1992). Последняя серия игр, как ни трудно догадаться из названия, была выполнена по мотивам одноименного произведения Толкина.

Несмотря на конъюнктурность проектов — первые два были сделаны в духе «Золотой Серии», а последняя напоминала **Ultima** — успех у них был не слишком высокий. Но тем не менее, определенный опыт **Interplay** все же накопила. И теперь ей нужна была маленькая искра, которая бы раскрутила слаженный механизм.

Этой искрой стал разлад альянса **TSR** и **SSI**. Вовремя подсуетившаяся **Interplay** немедленно приобрела лицензию у **TSR** на выпуск компьютерных **AD&D** игр и без промедления приступила к работе. В конце 1995 года на рынке появилась игра под названием **Stonekeep**. Грубо говоря, **Stonekeep** был все тем же **Beholder`ом**, выполненном на трехмерном движке и с более запутанными головоломками. Кстати, еще одной отличительной чертой проекта было изрядное число ошибок и тех-





нических проблем — до БАГородного (специально выделил, чтобы корректор не исправил случайно) **Daggerfall**, конечно, было далеко, но тем не менее, впечатление от игры несколько подпорчивалось.

А вот следующий проект **Interplay** был полной неожиданностью. Все ждали развития темы **Stonekeep**, но вместо этого компания неожиданно протолкнула стратегию **Blood and Magic**. Такой финт ушами, как мне кажется, объясняется хорошо известным бумом в жанре **RTS** — в то время (1996-1997гг.) стратегии в реальном времени не ваял только самый ленивый. Вот и **Interplay** решила под эгидой общего ажиотажа срубить «зеле-

Сергей **ДРЕГАЛИН** (*dreg@gameland.ru*)



ных».

Казалось все замечательно — официальная лицензия на **AD&D**, популярная вселенная, популярный жанр... Но что удивительно — проект оказался провальным. И отнюдь не потому что игра была бесстыдно слабой, нет. Просто она никак не вписывалась в тогдашние привычные представления об **RTS**. Другими словами, на **Warcraft** она была не похожа принципиально, и именно это отпугнуло многих игроков. Что греха таить, я и сам долго соображал где «выращиваются юниты», пока с ужасом не обнаружил трансформеры големов, для которых требуется мана, которая вырабатывается, пока сами големы остаются неподвижными... В общем, навернули **Interplay`овцы** — будь здоров. На любителя игра получилась. На большого любителя.



Аккурат через год **Interplay** разродилась новым **AD&D-проектом**, который назывался **Descent to Undermountain** (**DtU**). Уместно заметить, что слово «**Descent**» в названии появилось отнюдь не случайно — **DtU** использовала тот же движок, что и игра **Descent**, издателем которой являлся... кто бы вы думали?... разумеется, **Interplay**.

И опять игра была отторгнута. Говорю это с некоторой горечью, так как в общем и целом-то **DtU** была весьма и весьма увлекательна. Но реализация — увы, признаю, что могли бы сделать и на порядок лучше. Если в Descent разработчики вложили душу, то **DtU** была каким-то нелюбимым детищем, которого стремились довести как можно скорее до полувозрелого вида и отправить с Богом во внешний мир. В итоге **DtU** погребен ныне где-то под пылью истории, и добрым словом его почти не поминают. А жаль.

Последним в серии провалов стал **Dragon Dice**. Проект был «слизан» с одноименной настольной игры, которая была примечательна, в первую очередь, наличием в комплекте 128(!) кубиков. Откровенно говоря, я не знаю



насколько интересно было играть в настольный вариант **Dragon Dice**, но вот в компьютерный играть было просто невозможно. Сплошная излишняя заумность и вытекающая отсюда нудность. Может оно кому-то и в кайф, но я так и не понял в чем прелесть игры.

Итак, первая проба сил **Interplay** оказалась не особенно удачной. Может быть, я несколько громко называю выход вышеназванных игр «провальным», но совершенно точно, что тотальным успехом и всеобщей любовью они не пользовались. **Interplay** было над чем задуматься.

Но оставим на время озадаченных ребят из **Interplay** и посмотрим на деятельность других гейм-мейкеров. В 1997 году, параллельно с выходом **DtU**, компания **Sierra** выпустила игру **Birthright: The Gorgon`s Alliance**, основанную на самой молодой из **AD&D** вселенных — **Birthright**. Скажу прямо — игра получилась сильная и неординарная. Неординарная за счет смешения сразу трех жанров — **RPG**, **RTS** и **TBS** (аббревиатура от **turn-based strategy**), а сильная за счет их удачного симбиоза.

Остановлюсь чуть подробнее на игровой механике **Birthright**. Основной составляющей игры является RPG-фаза, выполненная в классическом трехмерном стиле а la **Daggerfall** или **Stonekeep**. С ней все более-менее привычно. Но вот две другие фазы привычными не назовешь при всем желании. Загвоздка заключается в том, что вам вверен отнюдь не отряд из нескольких приключенцев и даже не армия. Под вашим началом оказывается целое королевство, которое нужно холить и лелеять, проявляя одновременно и талант стратега, и талант тактика. Во время походовой фазы вы управляете королевством на макро уровне — ведете переговоры, передислоцируете войска, рекрутируете армии и т.д. А фаза реального времени посвящена непосредственным баталиям и выполнена в духе **Myth** и **Warhammer**. Кстати, если не ошибаюсь, для особо страждущих предоставлялось возможность отключения либо тактической фазы, либо ролевой.



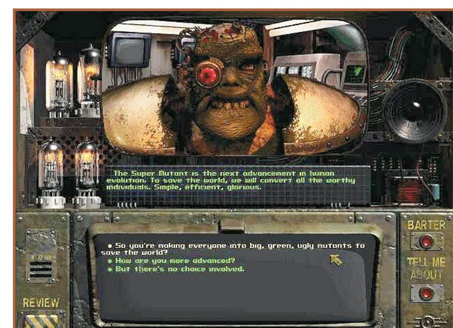
Оценили смелость жанрового кровосмешения? А теперь добавьте к этому поистине грандиозную глобальность игры (например, изначально предоставляется выбор из 34 регентов в 17 владениях) и неплохую реализацию. Солидная получается картина, не находите? Впрочем, ряд недоработок сделал свое гнусное дело и игра, несмотря на помпезность и большой потенциал, все же не дотянула до звания непреходящей классики. Но заслуженную оценку «выше среднего» получила.

К истории компьютерных **AD&D** игр приложила руку и **Acclaim**. Не мудрствуя лукаво, ребята сварганили файтинг (благо опыт серии **Mortal Kombat** имелся) с ролевыми элементами. Звучит жутко, согласен, но нас в данном



случае интересует отнюдь не эта сомнительная гибридизация. Куда интереснее то, что игра была построена на очень стильной вселенной **Ravenloft**. К моему величайшему недоумению готический средневековый мир по неизвестной причине мало привлекает разработчиков, которые, как правило, предпочитают создавать вселенные в стиле фэнтези или киберпанк. Хотя... Последнее время пресловутые эльфы и постапокалипсисы настолько всем приелись, что разрабатывать игры в таком ключе является признаком откровенного скудоумия. На смену набившим оскомину мирам появляются новые вселенные, основанные на древнегреческих мифах, восточной культуре, сказаниях о вампирах... Но обо всем об этом — в следующий раз.

Вернемся к многострадальной **Interplay**. Час компании пробил в 1997, когда на свет после нескольких годов творческих мук появился **Fallout**. Хит, который, увы, останется за рамками данного обзора. Причина проста — ролевая система, используемая в игре, никак с **AD&D** не связана. Беседовали бы мы о **G.U.R.P.S.** — тогда еще разговор бы был уместен, но поскольку мы говорим об **AD&D** и только об **AD&D**, придется (со вздохом) оставить **Fallout** до лучших времен.



Сергей ДРЕГАЛИН (dreg@gameland.ru)



Зато после **Fallout** для нас начинается благодатная стезя. Можно сказать, апогей все второй части Энциклопедии. Догадались о чем идет речь? Конечно же, о блистательном, великом и грандиозном **Baldur`s Gate**. Об игре, которая является на данный момент самым полным воплощением классических основ **AD&D**, зовущихся **AD&D Core Rules 2nd Edition** (далее просто «Вторая Редакция»).

Наверное, нет большого смысла подробно рассказывать о **BG**. Эта игра слишком популярна и слишком известна, чтобы давать ее детальный обзор. Поэтому, давайте ограничимся кратким поверхностным экскурсом без излишнего копания вглубь. Договорились? Тогда приступим.

Начинается **BG** с самого сокровенного таинства ролевиков — генерации персонажа. В этом отношении игра ни на йоту не отходит от правил Второй Редакции и полностью отрабатывает все классовые и расовые ограничения. Блок, отвечающий за «накидывание» начальных характеристик не позволяет сразу выставить их по своему желанию (в отличие от **Beholder`ов**). Кроме этого, в BG не отклоняются персонажи с ущербными характеристиками (например, **Charisma=3**), что, мягко говоря, не совсем логично. Больше того, предлагаемые портреты героев явно ориентированы на высокое значение харизмы — посмотрите какие все обаятельные симпатяги и милашки!

Сюжетная линия **BG** линейна. Линейность эта слегка завуалирована варьируемым порядком выполнения квестов и необязательностью выполнения большинства из них. Но, тем не менее, финал у игры один-единственный. И сюжетная дорожка, которая к нему ведет, тоже единственная.

Одной из самых удачных находок **BG**, на мой взгляд, является возможность «подвесить» игру на паузу в произвольный момент. Во время паузы игрок может не только проанализировать ситуацию, но и отдать любые приказы (атаковать, применить заклинание, лечить). Очень удобная «фича», которая, с одной стороны, сохраняет в игре динамику **RTS**, а с другой дает стратегический простор, присущий **TBS**. Единственный ляп, который допустили разработчики — это автоматическое отключение режима паузы при вызове экрана инвентаря. Они объясняют это тем, что, дескать, на передачу предметов другим персонажам тратится время, и оставлять на паузе игру в этот момент нельзя. Но позвольте — а если просто потребовалось ИЗУЧИТЬ содержимое инвентаря, без малейших намеков на перекладывание или перетаскивание объектов? И ладно бы инвентарь занимал всего лишь часть игрового поля, и при его вызове вы бы не теряли контроля над персонажами! Так нет, панель инвентаря — это полноценный экран, заполоняющий собой все и вся... Все это очень нелогично и подозрительно, но, согласитесь, бывают «дизайнерские находки» и похуже. На самом деле, если помнить про сию неприятную особенность (пару раз обожжешься — выучишь твердо), то проблем не возникает. А игра «с паузой» действительно чертовски удобна.

Вторая сильная сторона **BG** — это искусственный интеллект персонажей партии. Для любого из них можно задать заранее созданный скрипт, имитирующий определенную модель поведения. Например, назначить файтеру нападать на любого врага, навязывая ближний бой, клерику — подлечивать в передышках раненых товарищей, вору — атаковать из дальнобойного оружия, выдерживая дистанцию с противником и т.д. Но этого мало. С игрой поставлялся специальный компилятор, с помощью которого можно было создавать собственные скрипты любой сложности, а потом задействовать их в игре. Комментировать, по-моему, тут нечего.

Монстры и заклинания где-то процентов на шестьдесят перекочевали из родных правил **AD&D**. Оставшаяся часть была либо плодом воображения разработчиков, либо сильно модернизированным вариантом канонической классики. Все дело в том, что некоторые твари имеют настолько сложное поведение, что реализовать их в компьютерной игре практически невозможно; тоже касается и экзотических спеллов. Но, подчеркну, базис **AD&D** был перенесен в максимально целостном виде, иначе бы игра сразу же лишилась звания «самого полного воплощения».

И еще одна важная деталь. **BG** отчаянно красивая игра. Если бы не несколько дерганная анимация персонажей, то вообще бы графика BG была бы самим совершенством — великолепные богатые деталями бэкграунды, погодные эффекты, смена дня и ночи, реалистичные тени и динамическое освещение — всего и не перечислишь... Именно после **BG** на игры предыдущего поколения становится тяжко смотреть. Прямо скупая мужская слеза накатывает!

Собственно, на этом мажорном аккорде и закончим большую тему, которая посвящена прошлому и настоящему компьютерных **AD&D**. Все игры, о которых мы говорили, уже побывали на полках магазинов и, несомненно, оставили свой след в истории. Быть может, след этот лишь едва заметен, а может, наоборот, оставил глубокую колею.

ПЕРЕВОДЫ/ТЕРМИНЫ *(СЛОВАРИК-ГЛОССАРИЙ)*

Бонус (Bonus) — полезная добавка к некой характеристике (статистике, времени), увеличивающая ее базовое значение. В широком смысле «бонус» может использоваться как синоним слова «модификатор», который как-то изменяет значение характеристики (не обязательно в лучшую сторону), но чаще под «бонусом» понимается именно позитивная добавка.

Ведущий или Мастер (Dungeon Master, DM) — бог и царь для настольного варианта игры. Он определяет законы, правила, решает спорные ситуации и дает всевозможную пищу для ума игрокам. ОТ мастерства, фантазии, опыта и личных качеств Ведущего зависит интересность настольной игры, ее динамизм и увлекательность.

Вред, Повреждения, Дэмэдж (Damage) — наносимый урон, который обычно измеряется в хит-поинтах. Точнее, не в самих хит-поинтах, а в отобранных у атакуемого персонажа хит-поинтах.

Дайсы, Кости (Dice) — кубики (часто с указанным количеством граней), необходимые для настольных **RPG**. Приняты следующие обозначения для записи бросков кубика: **XdY**, где **X** — число бросков кубика, а **Y** — число граней кубика. Например, **4d6** означает четыре броска кубика с шестью гранями. Выброшенное число очков попросту суммируется, тем самым получается случайное число из диапазона от **X** до **X*Y**. В нашем примере — число от 4 до 24. Иногда к записи **XdY** добавляют модификатор, например **4d6 + 1**, который сдвигает диапазон. В данном примере диапазон будет равен не (4,24), а (5,25). Если кубик кидается один раз, то первую единицу не пишут, обозначая такой бросок в форме **dY**, например **d20**.

Дуал-класс (Dual-Class) — двойной класс персонажа. Отличается от мультикласса тем, что получить второй класс можно не при генерации, а уже в процессе игры (иногда, по достижении определенного уровня). «Задуалить персонажа» — значит дать ему второй класс. Обычно дуалить можно только людей.

Измерения, Плоскости (Planes) — в мультивселенной **Planescape**, объединяющей и связывающей воедино почти все отдельные вселенные **AD&D**, так называют глобальные миры. В принципе, это слово более правильно переводить как «плоскости», но перевод «измерения» более точно передает суть дела. Да и потом, немного коробит от выражений «плоскости местами(!) практически соприкасаются» или «одна плоскость охватывает другую». Кстати, вполне возможно и введение нового термина «плэйн», но приживется он или нет — покажет время.

Кастер, Кастующий, Спеллкастер (Caster, SpellCaster) — персонаж, который применяет заклинание или просто обладает способностью применить оное.

Кампания (Champaign) — набор модулей (сеттингов, сценариев), связанных единой сюжетной нитью.

Квест, Задание (Quest) — специальное задание, за выполнение которого сулится определенное вознаграждение (опыт, известность, ценный предмет, деньги и т.п.). Необязательные для выполнения квесты называют опциональными.

Класс (Class) — профессия или специальность героя. В оригинальном **D&D** было лишь четыре класса, а сейчас их делают столько, насколько хватает фантазии. Вводят даже понятие «Карьера», которое дает узкоспециализированное направление в профессии героя. Например, воин может быть благородным защитником слабых, может быть обыкновенным бандитом, может быть корсаром и т.д.

Клерик, Клирик (Cleric) — священник или духовное лицо (класс).

Комплит (Complete) — доскональное описание персонажа.

Компоненты Заклинаний — вербальный, соматический и материальный. Вербальный компонент — необходимость произнести вслух определенный набор звуков (проговорить заклинание). Это бывает невозможно, например, в случае если кастер попал в зону действия заклинания **Silence** (тишина). Для подавляющего большинства спеллов вербальный компонент является обязательным. Соматический компонент — необходимость сделать какие-либо жесты или пассы. Понятно, что связанный по рукам и ногам кастер не сможет применить заклинание, требующее соматического компонента. Наконец, материальный компонент — это необходимость использования некоторых реактивов, снадобий или иных средств. Заклинаний, требующих материальный компонент немного, и зачастую эта составляющая просто отбрасывается (например, в она не используется в **Baldur`s Gate**).

Мана (Mana) — в некоторых ролевых системах мана является «расходным материалом» для заклинаний (не путать с Материальными Компонентами Заклинаний). Но чаще (в **AD&D**) используется метод «запоминания» заклинаний, т.е. после кастования заклинание забывается, а затем после отдыха и медитации вновь восстанавливается в памяти.

Манчкин (Manchkin) — игрок, который всеми силами рвется побыстрее дойти до финала и/или любыми доступными средствами по максимуму прокачать персонажа. На отыгрыш роли, что основное в настольных **RPG**, ему, как правило, плевать с высокой колокольни. Смертельное оскорбление для настоящего ценителя настольных **RPG**.

Мировоззрение, Элайнмент, Линия Поведения (Alignment) — характер персонажа: злой (**evil**), нейтральный (**neutral**) или добрый (**good**). К каждому характеру добавляется еще дополни-

http://www.gameland.ru

Сергей ДРЕГАЛИН (dreg@gameland.ru)

лею, но так или иначе, все перечисленные игры являются прошлым и настоящим ролевого жанра. И относится к ним надо с должным уважением.

ПРОБЛЕМЫ, *ПРОБЛЕМЫ* И *ЕЩЕ* РАЗ *ПРОБЛЕМЫ...*

Меня послушать — так лучше AD&D, выходит, ничего нет, не было и в ближайшее время не предвидится. Все замечательно, все гладко, так сказать, без сучка и задоринки. Но, естественно, это не так. Я бы даже сказал совсем не так. Проблем в AD&D множество, причем как «настольных», так и «компьютерных». В первые соваться не будем — не наш профиль, а вот вторым и посвятим этот раздел.

Подтверждением того, что не все спокойно в королевстве AD&D, служит банальный факт возникновения новых жанров и систем. Далее, постоянно перерабатываются текущие правила и совершенствуется игровая механика — менее чем через полгода появится Третья Редакция правил AD&D. Очевидно, что все это свидетельствует, по крайней мере, о неидеальности Advanced Dungeons & Dragons. Или может возьмем больше — о тупиковой ветви AD&D? Давайте разбираться вместе.

О *ВРЕДНОМ* МАНЧКИНЕ *ЗАМОЛВИТЕ* СЛОВО...

Здесь и далее пойдет речь о некоторых основных проблемах компьютерных ролевиков. В большинстве своем, они будут касаться исключительно системы AD&D, но некоторые из поднятых тем можно распространить и на другие существующие системы. Повторю, что моей задачей не является изложение какой-либо конкретной точки зрения или какого-либо отдельного видения проблемы. Я хотел бы попытаться отразить все основные суждения (зачастую полярные), чтобы вы, друзья, сами попытались для себя определить истину.

Итак, начнем с главного краеугольного камня компьютерных ролевых игр. А именно, поговорим о тотальном манчкинизме, который исповедует любая CRPG.

Взглянем на проблему глазами «настольника». Предположим, что его удалось засадить перед монитором и научить тыкать мышкой в различные экранные области. Что он скажет, поиграв в типичные ролевые компьютерные игры? Да прежде всего, что это не RPG. А если и RPG, то «с однозначным манчкин-уклоном» (цитата одного знакомого). Хорошо, что не манчкин-ориентацией, а то совсем бы худо было...

Но на самом деле в его словах есть немало правды. Вот скажите, только честно и откровенно, играя в любой CRPG, много ли вы думаете об отыгрывании роли? Или все же гораздо большее внимание вы уделяете набору опыта, приобретению крутых мечей и алебард? Ответ, я уверен, очевиден.

Что же, выходит ставим крест на CRPG и кладем их под надгробный камень с единственной убийственной надписью «Манчкин!»? Погодите. Есть и иное суждение.

Манчкинизм появился еще тогда, когда о CRPG еще и не слыхивали. Не было их еще тогда. Но манчкинизм появился, а значит, на то были причины. Значит есть определенный кайф в накрутке своего персонажа, его прокачке и дальнейшим разборкам с сильнейшими мира сего. Другой вопрос, что остальным игрокам становилось как бы немного скучно в такой компании. Представьте себе на минуту, как бы выглядела компания застенчивых «ботаников» (да, там интеллект заоблачный, но где сила-то, сила?!) и Конана? Или магов-недоучек рядом с Гэндальфом-белым? Понятно, что для настольных RPG такой дисбаланс был смертельным.

Зато компьютер все стерпит, в этом-то вся и прелесть. И манчкинируй себе на здоровье, рубя без разбору в капусту орков и эльфов. Конечно, и в CRPG существует целый ряд ограничений и искусственных тормозов, которые сдерживают алчных до экспы игроков. Кстати, ограничительные меры просты до предела — крутая экспа полагается за крутых противников. Но этого «крутого противника» еще надо завалить, для чего, в свою очередь нужна еще экспа, но уже меньшая. Следовательно, валим более слабых противников. И так далее пока не доберемся до тех, с кем сможем тягаться силами. Правда, и опыт, вырученный от их убиения, будет смехотворный. Но все же это лучше, чем ничего.

Вот такая нехитрая схема и работает почти во всех компьютерных ролевиках. Но только этим дело не ограничивается — череда сражений важна, но не самая главная часть CRPG. Помимо нее есть сюжетная линия, многочисленные дополнительные квесты, специальные возможности или особенности конкретной ролевой системы, наконец! Уместен ли тут разговор о «чистом манчкинизме»? Или CRPG вообще не следует даже сравнивать с настольными RPG, так как они являются представителями параллельных, не соприкасающихся жанров? Ответ за вами.

ТРЕХМЕРНОСТЬ *В* РОЛЕВЫХ *ИГРАХ*

Наш мир трехмерен. Точнее, четырехмерен, так как к трем пространственным координатам добавляется и еще одна — время. Поэтому, нередко размерность нашего пространства так и определяют «3+1 мерное».

Трехмерные RPG появились сразу же, как только стали позволять технические средства. Оно и логично, что окружающий мир выглядит более достоверно, если он не плоский, а все-таки объемный. Но есть нередко и неприятный побочный эффект.

Вспомним злополучный сериал Lands of Lore. Блистательная первая часть, провальная вторая и мертворожденная третья. А кто всему виной? Трехмерный движок, господа!

Все-таки RPG жанр интеллектуальный, требующий работы фантазии, воображения и просто определенных умственных затрат. Кроме того, это жанр еще и настоятельно требует немалого времени — пока вы сумеете «вырастить» своего персонажа и обучить его всем премудростям выбранной профессии пройдет не один час!

тельный атрибут законный (lawful), нейтральный (neutral) или хаотический (chaotic) — итого, получается девять вариантов. Не слишком гибкая система, часто подвергающаяся критике, что однако не мешает ей активно эксплуатироваться.

Модуль, Сеттинг (Setting) — одиночная самодостаточная игра, созданная Ведущем. В ней будут осуществляться приключения игроков.

Мультикласс (Multiclass) — персонаж, обладающий сразу несколькими классами (двумя или тремя), со всеми вытекающими отсюда бонусами и пенальти (т.е. со специфическими возможностями и ограничениями). Набранные очки опыта распределяются поровну между всеми классами, отчего такие персонажи заметно медленнее прогрессируют.

Накидка характеристик — увеличение одних характеристик за счет уменьшения других. Обычно, работает правило «сколько сняли, столько и добавили», хотя, в отдельных случаях, имеет место нелинейный рост характеристик (например, чтобы повысить характеристику с 10 до 11 требуется не одно очко, а, скажем два, и чем дальше, тем больше) или разные весовые критерии для каждой из характеристик (например, «стоимость» повышения силы у воина, меньше, нежели «стоимость» повышения интеллекта).

Неигровой Персонаж, НИП (NPC) — персонажи, которыми управляет Ведущий или компьютер. Нередко, NPC могут присоединиться к отряду — таких персонажей называют RNPC (Recruting NPC) или «Присоединяемыми».

Основные характеристики — сила (STRength), ловкость (DEXterity), телосложение или конституция (CONStitution), интеллект (INTelligence), мудрость (WISdom), харизма или обаяние (CHArisma). Являются базовыми характеристиками персонажа и определяются обычно выбрасыванием 3d6. У силы есть дополнительный атрибут, записываемый через косую черту, который изменяется в пределах 01, 02, 03...99, 00 (00 — это максимум).

Пенальти (Penalty) — отрицательная добавка к характеристике, понижающая ее базовое значение. Другими словами, «вредный» бонус.

Поинты (Points) — очки чего либо, например, хит-поинты — очки здоровья, экшн-поинты — очки, отводимые на различные действия, экспириенс-поинты — очки опыта и т.д.

Прокачка — повышение характеристик персонажа и улучшение его экипировки за счет выполнения квестов, уничтожения противников и т.д. Тех, кто ставит такую прокачку единственной целью, называют «Манчкинами».

Раса (Race) — один из социальных слоев игрового мира. В классических фэнтезийных мирах живут люди, эльфы, гномы и пр.; в sci-fi вселенных обычно водятся мутанты или разумные машины. Расы могут быть любые — все зависит от фантазии Ведущего, но стандартом де-факто стало наличие людей, которые используются в качестве своеобразной точки отсчета. Впрочем, есть и довольно экстремальные миры, например миры разумных кроликов и др.

Ролевик, Ролевушка, РПГ, RPG (Role-Playing Game) — ролевая игра. Об основных видах ролевых игр мы вели разговор в прошлом номере.

Скиллы, Умения (Skills) — дополнительные умения персонажа. Часто скиллы подразумевают исключительно мастерство владения оружием или магией, но нередко они распространяются и на другие области знаний (как, например, в G.U.R.P.S.). Нередко окончательный набор скиллов определяется особенностями конкретного игрового мира.

Скроллы, Свитки (Scrolls) — листки с заклинаниями. Как привило, исчезают сразу после использования. Иногда являются материальной частью заклинания, иногда копируются в SpellBook

Спас-бросок (Saving Throw) — бросок кубика (обычно d20), который определяет вероятность того, что данный персонаж избежит вредного внешнего воздействия (например, ядовитых испарений) или атаки противника (за исключением обычных силовых атак, как например, удар мечом). Обычно, наносимый вред снижается вдвое, либо вообще нейтрализуется.

Спелл-поинты (Spell-Points) — очки магии, расходуемые на применение заклинаний. Аналог маны.

Тиф (Thief) — вор, плут (класс).

Файтер (Fighter) — воин (класс).

Хит-поинты, Хиты (Hit-Points) — здоровье персонажа, его очки жизни. В классическом варианте при нулевом значении хит-поинтов персонаж теряет сознание, а при достижении значения минус десять — умирает. Умершего персонажа обычно можно вернуть к жизни с помощью специальных заклинаний.

Экспа, Опыт, EP, XP (Experience) — очки опыта, которые персонаж получает за выполнение квестов, уничтожение противников, отыгрывание роли и др.

Энкаунтер, Столкновение (Encounter) — неожиданная встреча с персонажем или противником. Так же относится к внезапному обнаружению какого-либо объекта («эй, я вижу какую-то лачугу!»).

Да, кстати, не обязательно, что все приведенные термины вы встретите в пределах этой Энциклопедии. Я составлял список, что называется, с учетом перспектив, и взял максимальное

Сергей **ДРЕГАЛИН** (*dreg@gameland.ru*)

А теперь представьте, что жизнь подопечного будет зависеть только от вашей ловкости пальцев и от вашей же реакции. Куда это годиться? Ведь если захочется поупражнять спинной мозг, то модно взять любой современный **3D** шутер и оттачивать в нем рефлексы. Нельзя, подчеркиваю, нельзя совмещать прямолинейные аркадные элементы с ролевыми! Только не истолкуйте мои слова дословно — я не говорю о смешении **RPG+Action**, которое зачастую бывает очень и очень симпатичным (**Darkstone, Diablo, System Shock** и т.д.).

Именно по этой причине разработчики ломают головы над созданием оптимальных систем сражений в ролевиках, когда сводилось бы до минимума влияние скорости процессора, чувствительности мышки, реакции игрока и т.д. на шанс победы или поражения в схватке. Кто-то применяет походовые схемы («Золотая Серия»), кто-то использует фазовую систему боя (**Baldur`s Gate**), кто-то еще как-то выкручивается (**Might And Magic**), но так или иначе, сражение моделируют таким образом, чтобы дать возможность игроку подумать, прежде чем совершать какие-либо действия. Иными словами, свести к минимуму пресловутую аркадную составляющую.

Ладно, с поединками в компьютерных **AD&D** играх все еще обстоит относительно неплохо. Но вот сложившиеся стереотипы по поводу трехмерных движков иногда губят целые проекты. Ну вот зачем, скажите мне, зачем потребовалось вводить в **Lands of Lore II** и **III** акробатически точные прыжки, которым бы позавидовала бы даже одна хорошо известная виртуальная дама? Зачем сводить выполнение чуть ли не половины квестов до крамольного «плюнь точно в пятую банку» (грубоватое, но смачное выражение еще одного моего знакомого). Кесарю, друзья мои, — кесарево, и не нужно путать arcade с **RPG**.

Что же, выходит трехмерность для **CRPG** оказывается погибельной? Конечно же нет! Просто нужно тщательно планировать как этот мощный инструмент будет использоваться и применяться. Вспомните, в качестве положительного примера, две последние игры из серии **Might and Magic**. Пускай тамошний движок был не слишком продвинут и соответствовал лишь движкам уровня середины девяностых. Но зато как грамотно он был применен! В итоге, игрок получил трехмерный мир без малейших намеков на аркадные трюки. Другой положительный пример из этой области — **System Shock 2.**

Впрочем, не нужно трактовать трехмерность только как «вид из глаз». Вид от третьего лица может так же обладать свободой по всем трем осям (вспомните, например, **Darkstone**). Но есть и еще более хитрые решения — плоский бэкраунд с трехмерными персонажами (**Gorky 17**), или полностью спрайтовая графика, но отлично завуалированная под трехмерную (**Baldur`s Gate, Diablo, Князь**).

Каково ваше мнение, какой из вышеперечисленных графических движков наиболее подходит для **CRPG**? Нужна ли вообще, трехмерность как таковая?

СИСТЕМА *МАГИИ*

Я не раз натыкался на отзывы новичков о «неудобной системе магии в **Baldur`s Gate**». Люди искренне не понимают, почему заклинания не расходуют привычную ману и «как-то уж очень странно восстанавливаются только после сна».

Согласен, система магии в **AD&D** действительно не совсем обычна и, на первый взгляд, весьма громоздка. Но только на первый взгляд. На самом же деле, она глубоко продумана и хорошо проработана.

Вот смотрите, предположим, что магу требуется применить заклинание. Заклинание, как известно, это отнюдь не простейший набор звуков в духе «бам-ба-ля-бамба», а довольно сложный и долгий текст, на проговорку которого может уйти немало времени. Очевидно, что в разгаре боя маг не может позволить себе такой роскоши, как нараспев читать в течение получаса древние тексты. Именно поэтому, он предварительно на рассвете медитирует, проговаривая все известные заклинания из магической книги (**Spell Book**) за исключением последней ключевой фразы. Именно она впоследствии и будет использоваться для активации спелла. Похожая схема используется и для запоминания заклинаний клериков, с той лишь разницей, что последние получают право на использование спеллов своими священными молитвами. Теперь становится понятно откуда берется эта «неудобная система».

Надо сказать, что система магии в **AD&D**, на мой взгляд, более «реалистична» (хотя этот термин здесь и не вполне уместен), нежели системы, основанные на некой абстрактной мане. Зато «мановые системы» гораздо более удобны для восприятия и вообще, более адаптированы для **CRPG**.

Интересно ваше мнение — за какой из них будущее?

СИСТЕМА *БОЯ*

Говоря о проблеме трехмерности, я упомянул о сложностях реализации сражений в ролевых играх. Дело вот в чем. Полагаться на реакцию или на чувствительность мышки в данном случае нельзя — столько сил и времени угрохано на развитие персонажа, что терять его по нелепой случайности обидно донельзя. Поэтому разработчики всегда стараются дать возможность игроку обдумать ситуацию, прежде чем засветить в орка файрболом или шарахнуть дубиной по черепу особо ретивого скелетона.

Какие используются приемы? В первую очередь, походовая система боя. Тут все просто — играем до поры в реальном времени, а с момента начала сечи переходим в пошаговый решим. Я отходил, ты отходил – схема знакома (игры из **GoldBox, Jagged Alliance, Горький 17**). Плюсы и минусы этой схемы тоже отлично известны: «за» – возможность тщательно обдумать каждый свой ход, «против» — потеря динамизма, зрелищности и азарта **RTS**.

Второй, вариант, компромиссный — фазовый режим. Именно такая методика применялась в **Baldur`s Gate**, и которую я называл выше «паузной». Удобная штука, привыкаемость мгновенная, зрелищность с динамикой не страдают, время на размышление есть. На мой взгляд — очень изящное решение.

Третий вариант — опциональное переключение между **RTS** и **TBS**. Пример — игры серии **Might and Magic**, где можно в любой момент переключиться на походовый режим. Плюсы такого подхода точно такие же, как и в предыдущем случае.

Четвертый вариант — а ну его, этот **TBS**! Многие ролевики отрабатывают бои в реальном времени, например, **Beholder, Darkstone, Diablo, System Shock 2** и др. Но при этом, сражения обычно не бывают слишком скоротечны — у игрока хватает времени чтобы применить нужное заклинание, выпить зелье или прочитать свиток. Плюс к этому, разработчики стараются максимально использовать преимущества «горячих клавиш», которым назначаются всевозможные полезные функции или действия. Впрочем, найти баланс не всего просто — тут играет роль, в первую очередь, талант и опыт гейм-мейкера — некоторые игры все же оказываются на поверку неудобными как по части интерфейса, так и управления. А это губит и главного персонажа, и сам ролевик в глазах игрока.

Какая модель сражений на ваш взгляд оптимальна? Есть ли другие варианты нахождения компромисса между полюсами «**RTS-TBS**»?

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Человек, как известно, существо тонкое, своеобычное, обладающее уникальным характером. Заметьте, уникальным характером. Именно он во многом определяет поведение человека, делает предсказуемыми его действия, в какой-то степени задает линию жизни и пристрастия. Короче говоря, узнав характер, мы во многом узнаем и человека.

В **AD&D** характер тоже нашел свое отражение. Зовется он (и даже откликается) **Alignment**, что в русском эквиваленте звучит как «Мировоззрение», «Линия Поведения» или просто «Элайнмент». Остановимся на термине «Мировоззрение».

Итак, Мировоззрение бывает трех видов — **good, neutral** и **evil**. То бишь хорошее, нейтральное и злое. Тут все понятно и даже слишком — такое деление достаточно прозаично и примитивно. Поэтому, для того чтобы пустить немного пыли в глаза и создать иллюзию сложных характеров героев, были введены еще три дополнительных атрибута — **lawful, neutral** и **chaotic**, что означает, соответственно, «четко следующий» («истинный»), «нейтральный» и «хаотический». В итоге получается следующая схемка:

Lawful Good (LG) — образец благородия, великодушия и рыцарства;

Neutral Good (NG) — добропорядочный и надежный человек;

Chaotic Good (CG) — свободолюбец, не признающий чужие законы;

Lawful Neutral (LN) — исполнительный служака, как правило, образцовый солдат;

True (Neutral) Neutral (TN) — приверженец нейтральной позиции, отвергающий экстремальные суждения;

Chaotic Neutral (CN) — непредсказуемый, трудно управляемый человек;

Lawful Evil (LE) — приверженец зла, насаждающий свои законы;

Neutral Evil (NE) — циничный, безразличный к горю других человек;

Chaotic Evil (CE) — человек, способный на любой предательство и обман во имя собственных низких целей.

Давайте вместе порассуждаем над этим набором. Во-первых, бросается в глаза то, что о реальном характере и темпераменте человека здесь не говориться ни слова. Меланхолик ли персонаж, сангвиник, холерик или флегматик — об этом остается только догадываться. Согласитесь, серьезный минус. Далее, большинство определений смотрится довольно логично и четко вырисовывает жизненную позицию персонажа — например, нетрудно себе представить благородного **LG** или тиранического **LE**. Но! Некоторые комбинации, например, **CN** или **NE**, не так-то просты для понимания. Я вот с трудом представляю себе хаотического нейтрала — что за зверь такой? И потом, не факт, что шкала четко линейна — модно поспорить кто реально более отрицательный персонаж — **LE** или **CE**? Как видите, полностью продуманной и стройной эту систему назвать нельзя.

Если интересно мое личное мнение, то я бы разделил бы шкалу не по второму атрибуту (**good, neutral, evil**), а по первому (**lawful, neutral. chaotic**). Объясняю — персонаж **LE** может быть и не отличается добрым нравом, но он куда более предсказуем и последователен в своих действиях, чем вольнолюбивый **CG**. Тоже, конечно, получается неидеальная схема, но по мне, так лучше прямой поединок, чем неожиданный уход персонажа, на помощь которого всецело рассчитываешь.

Есть ли альтернатива предложенной схеме? Разумеется. Например, в **Fallout**, построенной большей частью на системе **G.U.R.P.S.**, используется карма, которая повышается в случае «добрых» деяний, и понижается в случае «злых». Правда и тут есть свои сомнительности. Вот например, можно ли считать добрым поступком коррекцию пудовым кулаком физиономии отрицательного персонажа? Вроде бы, — да, сволочей бить полезно. Но с другой стороны, если драка была явно затеяна нами, или просто мы подошли и без лишних слов заехали между глаз несчастному? А если нашего персонажа зовут Железный Арни, а жертву, простите, соплей перешибешь? Вот-то то и оно, что неоднозначная ситуация получается. Ведущий все бы решил по справедливости, а вот компьютер на роль справедливого судьи в таких ситуация обычно не подходит.

А нужно ли, вообще, в компьютерных играх это пресловутое Мировоззрение? Ведь, будем откровенны, мало кто назначает своему персонажу **LG** исключительно из лучших побуждений — просто паладином играть уж больно хочется. Ну, в крайнем случае, выбирается **TN** или **CE** как наиболее яркие варианты, а остальные используются совсем редко. Повторяю, такова ситуация в **CRPG**, на настольные игры сказанное не распространяется.

Так как, забываем о Мировоззрении? Или все же оставляем, но в усовершенствованном варианте? Или дружно

Сергей ДРЕГАЛИН (dreg@gameland.ru)

переходим на карму, подправляя на свой вкус физиономии злодеев?..

ЗАПАД *ПРОТИВ* ВОСТОКА

Сначала я хотел назвать этот раздел «Альтернативные Ролевые Системы», но потом подумал, и решил, что с этой прорвой материала не разберусь вовек. Поэтому, предлагаю для обсуждения маленькую толику проблемы, а именно скрытое противоборство «японских» и «европейских» ролевиков. Кстати, чтобы вы не смущались — к «европейским» я буду причислять и американские ролевые игры.

Начнем с общих положений. Какого главное и самое принципиальное отличие двух направлений? Я бы сформулировал его так — в «европейских» **RPG** (в частности и в **AD&D**), вы отыгрываете персонажа, а в «японских» — играете за персонажа. Разница, без сомнения, колоссальная — если в первом случае, мы как бы создаем самого себя в виртуальном пространстве, то во втором — берем тщательно изготовленного и предопределенного героя.

Какой из подходов более верный? Затрудняюсь ответить. Может быть, ваш собственный персонаж на фоне колоритного заранее созданного героя будет бледным и невыразительным. С другой стороны, свое — оно как-то роднее, свое — оно свое и есть... В общем, в каждом варианте есть своя прелесть.

Другая важная черта «японских» ролевых игр — их изначальная ориентировка на игровую платформу (обычно, на какую-либо приставку), в то время как «европейские» **RPG** обычно снимаются под кальку с настольных систем. Разумеется, есть и исключение из этого правила, но по большей части дело обстоит именно так.

Кстати, в моем понимании «изначальная ориентировка» — это синоним стройности и ясности. Стройности и ясности в управлении, поединках, применении магии (коли таковая имеется), наборе статистик. С «японской» ролевой игрой достаточно просто разобраться даже новичку (впрочем, опять же есть и исключения, например **Final Fantasy Tactics**), а вот в тот же **Baldur`s Gate** новичку придется долго и целенаправленно вникать. Знаете, по субъективным ощущениям, «японские» ролевые игры как-то более дружественны, более открыты, что ли... А во время первого опыта игры в **AD&D** ролевики (по себе знаю, начинал-то когда-то с **Beholder`a**), чувствуешь себя несколько неловко, так как понимаешь, что окружающая среда кому-то хорошо известна, задолго до тебя проработана, а ты стоишь пень пнем, и только глупо хлопаешь глазами. Впрочем, чтобы избежать таких неловких ситуаций, и создается эта Энциклопедия...

Еще «японские» ролевики примечательные своей стилистикой и массой скрытых приколов. Короче, прорабатываются они — будь здоров. Черт его знает, почему «европейские» **RPG** редко уходят дальше основной сюжетной линии и, как правило, не содержат дополнительных секретов, скажем, при повторном прохождении. Вспомните, например, многоэтажный небоскреб из **Parasite Eve**, который появлялся при перепрохождении игры (помню, как героически, с зверскими боями, добрался до 32 этажа, а потом выяснил, что можно было без проблем подняться до верха на лифте... ох, лучше не вспоминать!). Но, еще раз повторю, в «европейских» **RPG** такие «фичи» обычно отсутствуют. Наверное, причиной этого является разница в бюджетах проектов (кстати, весьма ощутимая — суммы отличаются порой на порядок, разумеется, с преимуществом «японских» разработок). А может причина просто в пренебрежительном отношении европейских разработчиков к подобным дополнениям?

Впрочем, далеко не все «японские» ролевики вышли из под пера программистов и дизайнеров Страны Восходящего Солнца. Делают их и в Европе, и в Америке — хорошим примером являются игры **Горький 17** и **Septerra Core**.

На сим, тему «**Запад vs Восток**» я закрываю. Проблема поднималась не раз, много слов было сказано по этому поводу, так что если вы внимательно читаете наш журнал, то должны быть в курсе дел. И осталось только спросить вас — кто выйдет победителем в этой борьбе? А может и нет никакого противоборства?

А *БЫЛА* ЛИ *НЕЛИНЕЙНОСТЬ?*

Несколько страниц назад я смело высказался о линейности сюжетной линии **Baldur`s Gate**. И тут же мог нарваться на резонный вопрос: «Какая же это линейность? Можно двигаться в первом попавшемся направлении, неспешно прокачивать партию, выполнять в почти произвольном порядке квесты? Это по-твоему линейность?!»

Все верно. В этом отношении **BG** (не путать с **Bill Gates**, **Blind Guardian** и **Борей Гребенщиковым**) действительно нелинеен, как нелинейна, впрочем, и любая другая **RPG**.

Но я-то говорил о линейности сюжетной линии. Она действительно ведет только к одному-единственному финалу. Если хотите пример истинной нелинейности, то возьмите **Might and Magic VII**, где в определенный момент приходилось делать четкий выбор между Добром и Злом. Этот выбор в конечном счете влиял как на последующий ход событий, так и на финал игры.

Нужна ли нелинейность? На мой взгляд, две принципиально разные концовки означают как минимум однократное переигрывание. Короче, повышают **replayability**. Но, в тоже время, слишком нагроможденная и чрезмерно разветвленная сюжетная линия способна быстро сбить с толку. А это самое страшное, когда в ролевике игрок теряет мотивацию и упускает из вида основную цель. Где золотая середина и существует ли она? Жду ваших ответов.

КЛЮЧЕВЫЕ *ПРАВИЛА* AD&D

Большинство таблиц было взято из переведенных правил **AD&D 2nd Edition**. Автором перевода является **Erl aka Alexander Neroev (2:5010/177.10@fidonet)**. Саша, спасибо за проделанную работу и твое поистине титаническое терпение!

ОСНОВНЫЕ *ХАРАКТЕРИСТИКИ* ПЕРСОНАЖА

Самый простой способ генерации — выбрасывание 3d6 для каждой из базовых характеристик. Таким образом получаются случайное число из диапазона от 3 до 18 (наиболее вероятно выпадение чисел от 9 до 12). Для большинства CRPG можно «перебрасывать» очки с одной характеристики на другую, тем самым, настраивая параметры персонажа на свой вкус и в соответствии со своими целями.

Таб. 1 *СИЛА*

Сила	Модификатор попадания	Модификатор наносимых повреждений	Макс. вес (фунты)	Макс. тяга (фунты)	Шанс выбивания двери (d20)	Шанс сломать, изогнуть0%
1	-5	-4	1	3	1	0%
2	-3	-2	1	5	1	0%
3	-3	-1	5	10	2	0%
4-5	-2	-1	10	25	3	0%
6-7	-1	0	20	55	4	1%
8-9	0	0	35	90	5	2%
10-11	0	0	40	115	6	4%
12-13	0	0	45	140	7	7%
14-15	0	0	55	170	8	10%
16	0	+1	70	195	9	13%
17	+1	+1	85	220	10	16%
18	+1	+2	110	255	11	20%
18/01-50	+1	+3	135	280	12	25%
18/51-75	+2	+3	160	305	13	30%
18/76-90	+2	+4	185	330	14	35%
18/91-99	+2	+5	235	380	15 (3)	40%
18/00	+3	+6	335	480	16 (6)	50%
19	+3	+7	485	640	16 (8)	60%
20	+3	+8	535	700	17 (10)	70%
21	+4	+9	635	810	17 (12)	80%
22	+4	+10	785	970	18 (14)	90%
23	+5	+11	935	1130	18 (16)	95%
24	+6	+12	1235	1440	19 (17)	99%
25	+7	+14	1535	1750	19 (18)	

СОКРАЩЕНИЯ:

сила — **STR**
ловкость — **DEX**
телосложение (конституция) — **CON**
интеллект — **INT**
мудрость — **WIS**
харизма (обаяние) — **CHA**
хит-поинты (хиты) — **HP**

Обратите внимание, что сила со значением 18 имеет дополнительный атрибут (верно только для воинов), который называется «экстрасила». Если игрок выкидывает на броске 3d6 максимальное значение (т.е. 18), то он бросает d100 для определения значения экс-трасилы. Максимум экстра-силы — это 00, а минимум — 01. Кстати, любопытно отметить, что воин с показателем силы 18/00 может поднять над головой такой же вес, какой поднимает мировой призер по тяжелой атлетике.

Сергей ДРЕГАЛИН (dreg@gameland.ru)

Таб. 2 ПОДВИЖНОСТЬ

Подвижность	Модификатор Реакции	Модификатор Дистанц. атаки	Модификатор Защиты
1	-6	-6	+5
2	-4	-4	+5
3	-3	-3	+4
4	-2	-2	+3
5	-1	-1	+2
6	0	0	+1
7-14	0	0	0
15	0	0	-1
16	+1	+1	-2
17	+2	+2	-3
18	+2	+2	-4
19-20	+3	+3	-4
21-22	+4	+4	-5
23	+4	+4	-5
24-25	+5	+5	-6

Не забывайте, что защита в AD&D — чем меньше, тем лучше. Самая лучшая защищенность оценивается числом -20.

Продолжение в следующем номере.

Таб. 3 ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

Телосложение	Модификатор HP	Сопротивляемость изменению организма	Шанс воскрешения	Модификатор сопротивления отравлениям	Восстановление HP
1	-3	25%	30%	-2	нет
2	-2	30%	35%	-1	нет
3	-2	35%	40%	0	нет
4	-1	40%	45%	0	нет
5	-1	45%	50%	0	нет
6	-1	50%	55%	0	нет
7	0	55%	60%	0	нет
8	0	60%	65%	0	нет
9	0	65%	70%	0	нет
10	0	70%	75%	0	нет
11	0	75%	80%	0	нет
12	0	80%	85%	0	нет
13	0	85%	90%	0	нет
14	0	88%	92%	0	нет
15	+1	90%	94%	0	нет
16	+2	95%	96%	0	нет
17	+2 (+3)	97%	98%	0	нет
18	+2 (+4)	99%	100%	0	нет
19	+2 (+5)	99%	100%	+1	нет
20	+2 (+5)	99%	100%	+1	1/6 туров
21	+2 (+6)	99%	100%	+2	1/5 туров
22	+2 (+6)	99%	100%	+2	1/4 тура
23	+2 (+6)	99%	100%	+3	1/3 тура
24	+2 (+7)	99%	100%	+3	1/2 тура
25	+2 (+7)	100%	100%	+4	1/1 тур

Число указанное в скобках (модификатор хит-поинтов) — бонус для воинов. Другие классы ограничены числом 2.

Таб. 4 ИНТЕЛЛЕКТ

Интеллект	Макс. уровень применяемых заклинаний	Шанс выучивания заклинания	Макс. кол-во заклинаний на уровень	Иммунитет к заклинаниям
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
3	-	-	-	-
4	-	-	-	-
5	-	-	-	-
6	-	-	-	-
7	-	-	-	-
8	-	-	-	-
9	4	35	6	-
10	5	40	7	-
11	5	45	7	-
12	6	50	7	-
13	6	55	9	-
14	7	60	9	-
15	7	65	11	-
16	8	70	11	-
17	8	75	14	-
18	9	85	18	-
19	9	95	Все	1й уров. иллюзий
20	9	96	Все	2й уров. иллюзий
21	9	97	Все	3й уров. иллюзий
22	9	98	Все	4й уров. иллюзий
23	9	99	Все	5й уров. иллюзий
24	9	100	Все	6й уров. иллюзий
25	9	100	Все	7й уров. иллюзий

Таб. 5 МУДРОСТЬ

Мудрость	Модификатор магич. защиты	Дополнит. заклинания священника	Шансы неудачи применения заклинания	Иммунитет к заклинаниям
1	-6	-	80%	-
2	-4	-	60%	-
3	-3	-	50%	-
4	-2	-	45%	-
5	-1	-	40%	-
6	-1	-	35%	-
7	-1	-	30%	-
8	0	-	25%	-
9	0	0	20%	-
10	0	0	15%	-
11	0	0	10%	-
12	0	0	5%	-
13	0	1	0%	-
14	0	1	0%	-
15	+1	2	0%	-
16	+2	2	0%	-
17	+3	3	0%	-
18	+4	4	0%	-
19	+4	1й, 4й	0%	Cause Fear, Charm Person,Command, Friends, Hypnotism
20	+4	2й, 4й	0%	Forget, Hold Person, Scare, Ray of Enfeeblement
21	+4	3й, 6й	0%	Fear
22	+4	4й, 5й	0%	Charm Monster, Confusion, Emotion, Fumble, Suggestion
23	+4	5й, 5й	0%	Chaos, Feeblemind, Hold Monster Magic Jar, Quest
24	+4	6й, 6й	0%	Geas, Mass Suggestion, Rod of Rulership
25	+4	7й, 7й	0%	Antipathy/Sympathy, Death Spell, Mass Charm

Таб. 6 ОБАЯНИЕ

Обаяние	Макс. кол-во добровольных спутников	Базовая лояльность (влияет на мораль)	Поправка на реакцию NPC
1	0	-8	-7
2	1	-7	-6
3	1	-6	-5
4	1	-5	-4
5	2	-4	-3
6	2	-3	-2
7	3	-2	-1
8	3	-1	0
9-11	4	0	0
12	5	0	0
13	5	0	+1
14	6	+1	+2
15	7	+3	+3
16	8	+4	+5
17	10	+6	+6
18	15	+8	+7

19	20	+10	+8
20	25	+12	+9
21	30	+14	+10
22	35	+16	+11
23	40	+18	+12
24	45	+20	+13
25	50	+20	+14

Мир Вам, СИ!

Данное письмо я пишу не для того, чтобы засветиться на страницах международной прессы, а чтобы пожаловаться и надрывно повыть о великом горе, терзающем душу геймера:

Горе это называется весьма неожиданно — **Final Fantasy VIII**, и заключается в великом обмане ожиданий, которая эта многообещанная гама принесла мне. Я сам сижу за всевозможными игровыми компьютерами аж с **89** года и, в числе прочих, очень уважаю японские ролевушки. Когда на **PS** вышла **FF7**, я испытал с под нее величайший экстаз, прошел не отрываясь от «Соньки» за две недели безо сна и отдыха, и вообще очень уважаю и неплохо знаю японский стиль **RPG**. Специально для того, чтобы играть в непереведенные гамы, изучил Японский язык (так что теперь могу переводить Японские игры со скоростью одно слово в пять минут :), установил себе все возможные эмуляторы, чтобы пройти все **FF** — с первой на **NES** и по шестую на **SNES**, а также и **ChronoTrigger**, **Secret of Mana**, **Breath of Fire1, 2**, **DragonWarrior** и прочие сливки ЯРПГ. Однако эта самая последняя фишка **FF8** ударила меня прямо по темечку. Купив ее, я примчался домой, разметал домашних от телевизора, обламывая ногти всунул сидишку, лихорадочно затер цельную карточку памяти и приготовился к месяцу блаженства... Да просчитался, как говорил дедушка Крылов.

Вдохновленный прошлым серии и множеством обещаний, и подстегнутый потрясающим по динамизму вступительным роликом, я пролетел первые день-два по инерции, прежде чем ощутил сосущее очучение под ложечкой – в смысле «Что-то тут не то!». Поиграмши еще с пару дней, я впал в состояние «гаки» (см. популярную Буддийскую литературу), и вывел меня из него только подошедший **Jagged Alliance 2**. Прошел месяц-другой, рана на сердце зажила, и я смог наконец осмыслить и поделиться с теми, кому интересно, тем, что же мне так не понравилось в **FF8**. Итак, извините за долгое вступление, к делу:



Во-первых, графика **FF8**. Может у меня глаза кривые, а может я просто не просек какой-то новой фишечной технологии, но полигонная графика в **FF8**, а именно в сражениях, ХУЖЕ, чем была в FF7. В седьмой не было текстур на полигонах персонажей, но зато сами модели имели более высокое разрешение, были сконструированы гораздо изящнее. Теперь же, весь графический прикол сводится к спецэффектам взрывов и огненным шквалам, а сами персонажи стали весьма корявыми. Дизайн персонажей также претерпел изменения не в лучшую сторону. По сравнению с тем же Барретом или Клаудом, «восьмеркины» персонажи выглядят как бредовый сон Поля Готье — **Selfie** с ее николаевскими полубачками и желтым миди, училка школы **SeeD** в чем-то невообразимо красном – да черт возьми, не в моде дело, а в том, что персонажи с их дизайном выглядят



комплитными ламерами. Разве что Лагуна и его команда выглядят пристойно. Вообще, полигонный движок **FF8** производит странное впечатление — с одной стороны напиханные текстуры, меняющееся выражение лица, детализация, а с другой стороны персонаж смотрится как будто из него торчат занозы и громадные пиксели текстур напоминают о маскировочном камуфляже советской армии образца **70**-х годов. О конечностях, сгибающихся под странными углами в стиле **Mortal Kombat 3D**, я уже не говорю.

Теперь слово о системе магии, развития и умений: слово это — Глупо! Все эти системы заморочены и усложнены так, что никакая настольная РПГ рядом не сидела. Я сам люблю сложные системы РПГ-данных, но в этом случае весь прикол сводится к нулю одним большим недочетом в геймплее — практически бесконечной энергией использования **Guardian Force**. Спрашивается, кто меня заставит мучаться, вытягивать магию из противника, развивать свою личность духовно и физически, если я просто могу каждый ход пользоваться **Guardian Force**? Если их использование не ограничено ни маной, ни чем еще (если ограничено, а я за неделю этого не заметил по причине кривых глаз — пожалуйста, укажите) — то весь бой сводится к тупому жатию одной единственной кнопки. Система «лимитов», которая была так великолепно представлена в **FF7**, теперь практически убита тем, что накапливающегося лимита не видно, и возникает он в произвольный момент — я понимаю, что лимит теперь выскакивает, когда персонажа сильно покоцали — но все же предпочитаю, когда сам могу каким-то образом этим делом распоряжаться, скажем, набрать лимит перед схваткой с боссом, как это было в **FF7**. Припаривание магии и **GF** к умениям и защите-нападению персонажа с одной стороны достаточно интересно задумано, но убито тем, что никогда не знаешь, когда сможешь поль-



Окончание. Начало смотри на стр. 002

зоваться этим благом — индикаторы «учения» **GF** никакой очевидной пользы не приносят. Можно научить **GF** десятку припарок, однако установить их на себя можно только в некий невразумительный момент повышения опыта до определенного уровня, приближение которого никак не отображается. В общем, система выглядит сырой и не продуманной, или же туториал составлен неаккуратно.

Теперь о сюжете:

Начну с примера — была в свое время такая Японская РПГ «**Persona**» от **Atlus**, которая была вроде всем хороша, да только уродский перевод (с Японского на Английский) делал ее совершенно неиграбельной. Неинтересно становится играть, когда персонажи разговаривают как идиоты.

Примерно та же история происходит и с **FF8**. Вроде читаешь, что они говорят, вроде все понятно, слова обычные, предложения связные, а общий смысл — труха. Конечно, замудренность разговоров есть достоинство каждой Японской РПГ — но персонажи в **FF8** по большей части не разговаривают, а разглагольствуют — с малым количеством смысла, как такового. Возникает впечатление, что таким образом они заполняют паузы между сражениями. Обычно такие диалоги являются следствием страшной штуки — бедности сюжета. И самое страшное — то, что сюжетная линия **FF8** действительно бедновата. Ну не интересно то, что они делают. В **FF7** было все закручено проще и интересней, а в восьмой отсутствует главное — мотивация персонажей. Доиграл я до захвата телебашни, похищения президента, увода **Seifera** какой-то бабой, и до сих пор мне не ясно, зачем все это? Не, мужики, я понял — сопротивление **& stuff**, но нету мотивации у большинства персонажей. Выглядят они как статисты. Конечно, вероятно позднее в игре станет ясно, кто, кого, за что и почему. Но покудова до того момента дойдет, двадцать раз наскучит сама игра. В **FF7** было гораздо понятнее — когда я увидел ролик, как **Shinra** обрушивает на целый квартал города огромную бетонную плиту, давя младенцев и пуделей, все стало ясно — вот злодеи, причем ясно без вопросов, наглядно и весьма душещипательно. История злого дядьки Сефирота и отношений с ним главного героя тоже с самого начала объясняется — хоть и запутанно — но главное ИНТЕРЕСНО. Здесь же все не так — ходит Сквалл, бурчит, на всех огрызается неясно почему, дружки его вообще не имеют характера как такового — ааа, да ну их. Зато теперь те, кто кричали после выхода **FF7** — мол, «что ето за путешествия во времени, что за маразм!», могут обрадоваться. То, что было раньше, Вам не покажут — сами доходите до всего своим умом.

Завершая обсирание сюжета **FF8**, заранее извинюсь — возможно, я просто мало играл в нее — порядка 3-х часов игрового времени (по часикам мемори-карточки), но, например, книгу, в которой к сотой странице так и не раскрыт ни один персонаж, так и не создана вразумительная завязка сюжета — я обычно откладываю в сторону. В конце концов, все вышеописанные мной недостатки игры не делают ее провальной. Более того, если бы эта игра была создана не **Square** и не была продолжением великолепной серии **Final Fantasy** — то я бы первый назвал ее хитом. Но от **Square** я лично ожидал гораздо большего. И дело даже не в том, что игра не так хороша, как ожидали — главное, что она ХУЖЕ предыдущей. Причем хуже именно в тех параметрах, по которым ролевые игры от **Square** обычно лидируют. Ище раз звиняюсь, если кого обидел.

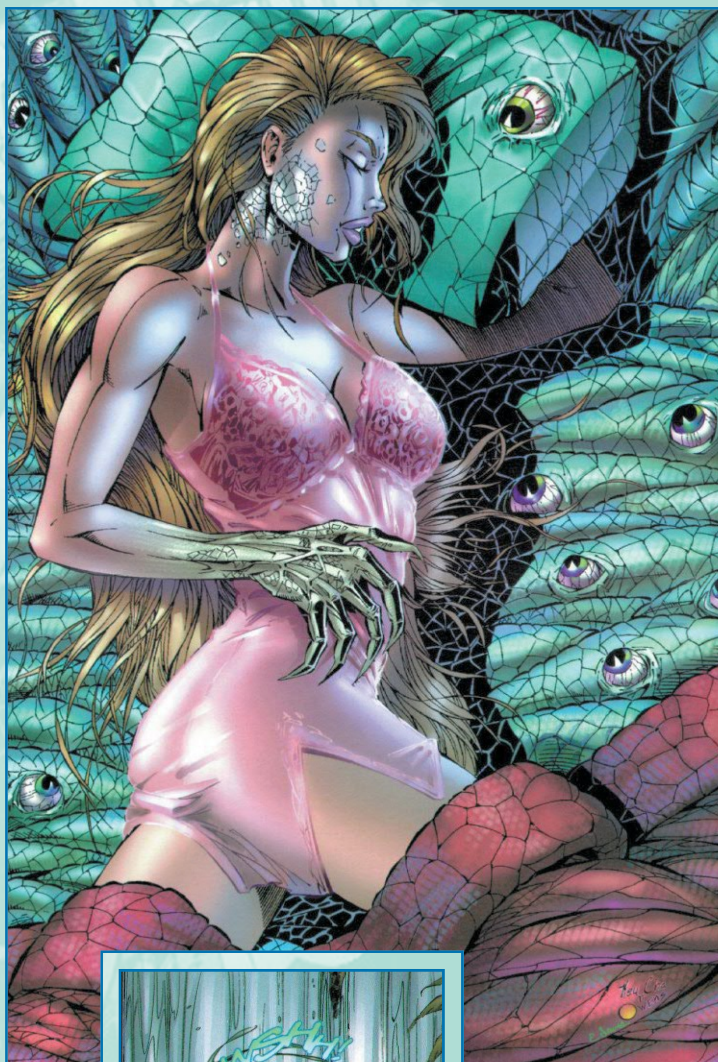
Привет журналу и всем-всем-всем!

Andrill



Эх, вот бы в Square почитали...

Теперь камешки в мой и другие огороды ;-):



Привет, «Страна Игр».

Читаю ваше новое, точнее, обновленное издание, и поражаюсь к тому, как вы скатываетесь к обычной «желтой» прессе. Ну, скажите мне, пожалуйста, что вы устроили за переписку между геймерами, которые один краше другого защищают свою платформу. По-моему, это глупо отдавать целых пять страниц спору, что же все-таки лучше, **PC** или **PS**. То, что **PS** умер в Америке и почти что в Японии, это ясно и ежу. А у нас он будет жить, процветать еще года два, а то и три, чисто из-за своей дешевизны. Хотя в Японии еще и выходят на **PS** мало-мальски интересные игры, то они до нас, то есть Европы, не доходят. Так что тут спорить? Давно понятно, что для простого геймера не по карману купить третий «пенек» со всеми наворотами, без которых и не запустить ни одну приличную игрушку. По моим подсчетам это все обойдется в тысячу зелененьких. Остается одно, переходить на **Dreamcast**, который, судя по рекламе, упал в цене. Правда, тогда появляется другая проблема, связанная с приобретением игр.

На один абзац отойду от темы и спрошу вас такую вещь, почему реклама консоли у вас публикуется, а игр на нее нет. Они у нас что не продаются еще? И, если я куплю японский **Dreamcast**, будут ли к ней подходить американские диски?



Ну что же, продолжим. Читаю ваше издание вот уже добрых три года и должен признаться, что сейчас у вас, пожалуй, самое худшее оформление журнала. Я не имею в виду бумагу или качество печати, здесь все на высоте, **5** баллов. Я имею в виду прежде всего обложку. Вот скажите мне, что это? Какая-то непонятная фотография, со всех сторон облепленная кружочками, в которых толком ничего не поймешь. И на полстраницы написанными подзаголовками в виде, полслова шрифт толщиной с палец, а вторая половина написана от руки, что ли? Так, между прочим, налезающая на первую половину.

Когда я увидел ваш **17(50)** номер, я подумал, это «Страна Игр» или букварь для слепых? Весь этот кошмар присутствует и внутри. А что у вас с плакатом, точнее, уже с постером (это вообще у вас самое слабое место последний год), какие-то обрезанные снимки халтурно нарисованных рыцарей или, того хуже, танки (хуже танков действительно ничего не придумаешь; ох, уж эти танки! — Д. Э.) Действительно классный плакат у вас получился с **Dungeon Keeper 2** или **Aliens versus Predator**, такой не стыдно и на стенку повесить. Если я не ошибаюсь, то С. Долгов и С. Лянге с вами с самого начала работают, и если они не могут придумать нового стильного лица журналу, то неплохо было бы, чтобы они вернулись к старому дизайну, к примеру, образца **1997** года.

И еще я не пойму, что вы взяли за моду обливать грязью разные старые игры, в частности **Tomb Raider**. Ладно там, если это раз промелькнуло где-нибудь, а то нет, давай в каждом номере хаить эту игру. Лара Крофт, наверное, уже и не рада, что когда-то в далеком 1996 году появилась на свет. И с этого момента стала исходной точкой для многих игр и фильмов. Да и насколько помнится, вы и сами когда-то эту игру хвалили, называя ее не иначе, как шедевр. А сейчас о ней можно услышать: «Быстро ведь только кошки да томбрэйдеры родятся...», ну или что-то типа этого.

В заключении я хотел бы покончить с критикой вашего журнала, хотя, конечно, можно было бы сказать и о том, что **80%** издания посвящено **PC** играм. Ведь есть «Страна **PC** игр». Ну да ладно, сейчас я хотел бы поблагодарить вас за то, что для нас, то есть читателей, делают Борис Романов — каждый раз читая его новости, узнаешь, что же там нового придумали для нас титаны иг-

просто так!!!! - Message (HTML)

File Edit View Insert Format Tools Actions Help

Reply | Reply to All | Forward

From: Kirill Litovinsky [kirill1@tatincom.ru]
To: magazine@gameland.ru
Cc:
Subject: просто так!!!!

BLIZZARD **MUST DIE!!!!!!!!!!!**

WESSTWOOD **FOREVER!!!!!!!!!!!!**

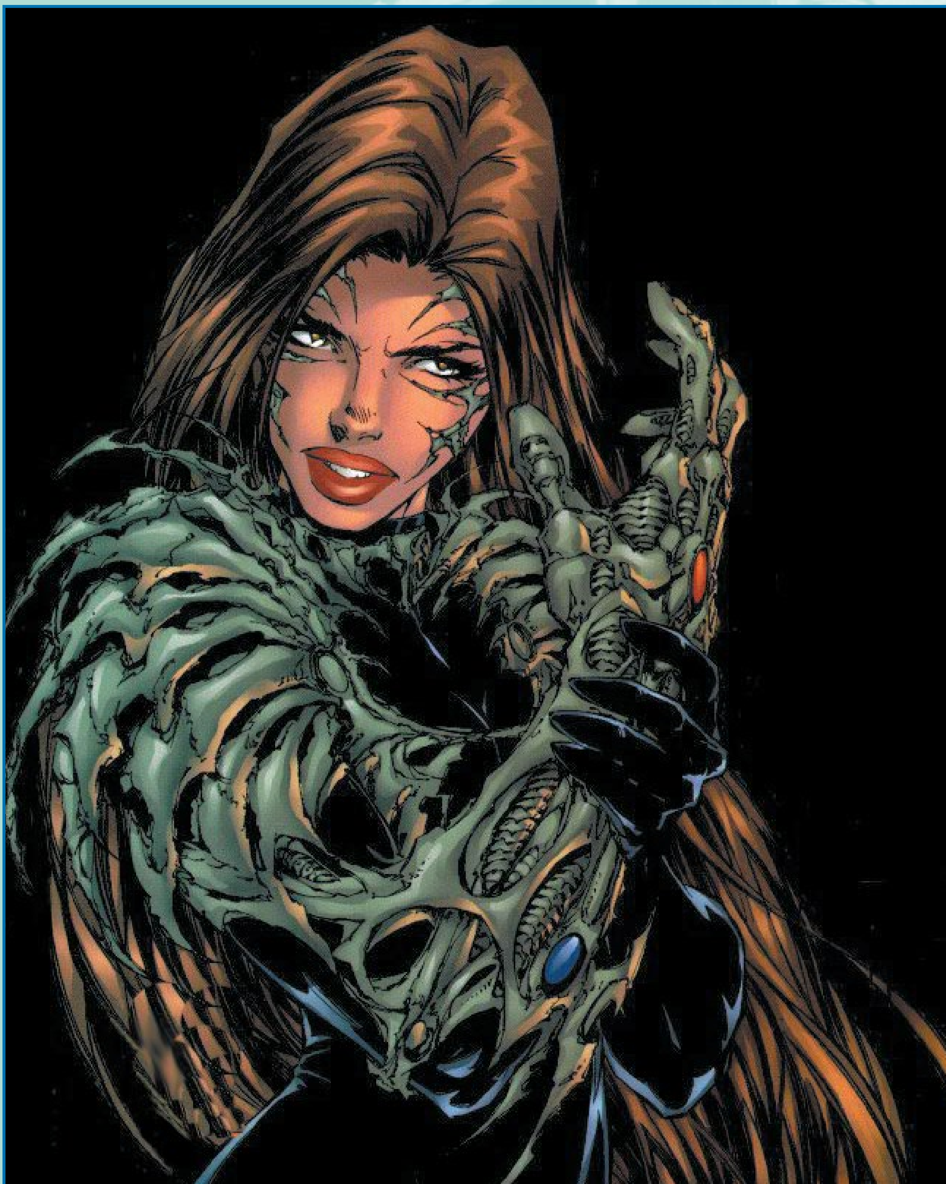
рового мира. Александр Щербаков — на мой взгляд, единственный, кто оценивает разносторонне игру, учитывая и возможности консоли, и играбельность. Его просто интересно читать. Хотя и сейчас он стал поддаваться новым веяниям в журнале. А также Вячеслав Назаров, его статьи — это не просто рассказ об игре, какая-то юмореска, которую без смеха и читать невозможно. И еще многим и многим людям я хотел бы сказать спасибо за то, что вы все делаете. Буду с вами прощаться, точнее, вы со мной, потому что я с вами встречусь, читая ваш свежий номер.

Так что скажите мне до свидания.

P.S. Своим письмом я, конечно, не открыл Америки, но, может быть, хоть к чему-нибудь из него прислушаетесь.

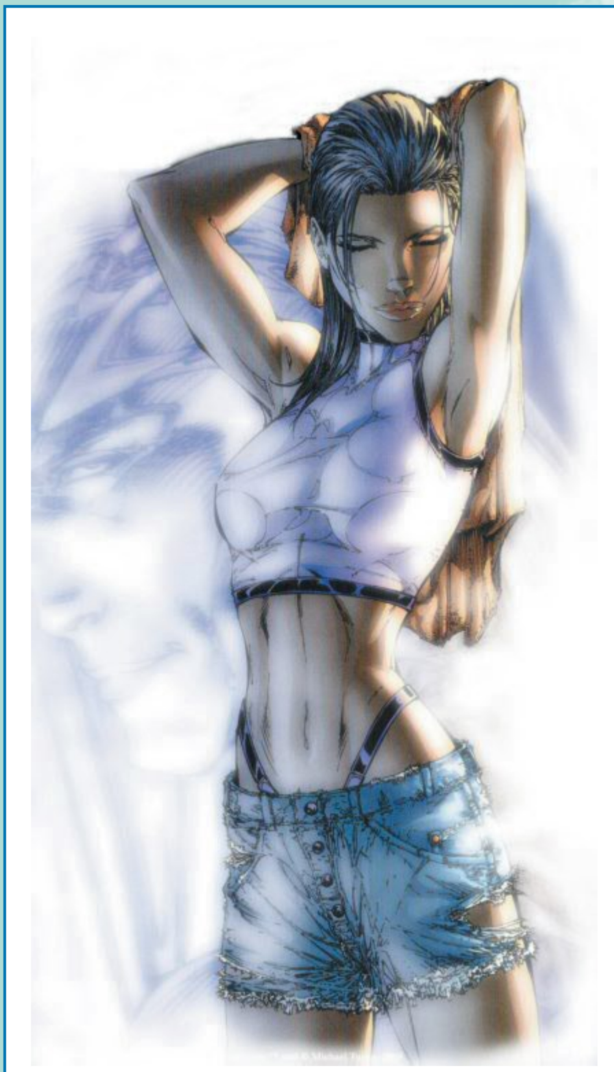
Гарик Б.И., Донецк.

Самое ужасное, что с критикой содержания «Обратной Связи» я полностью согласен. Непонятно только, причем тут «желтизна», но это детали. Все правильно: платформенным обсуждениям посвящается слишком много места. Вот и на этот раз я не выдержал и опубликовал достаточно спорные размышления Гарика, который утверждает, что PS умер в Америке, а маломальски интересные игры до Европы не доходят. Уважаемый Гарик, будь уверен, твое письмо вызовет очередной письменный шквал, игнорировать который мы не сможем, и тогда у тебя точно не возникнет вопросов по поводу наполняемости рубрики. Сам виноват ;-)). Очень жаль, что ты не читал мою статью в 10 номере Official PlayStation Magazine, посвященную европейской пресс-конференции Sony. Прочитай и убедишься в неоднозначности своих выводов. Оценка дизайна журнала — вещь очень субъективная, мне он, например, нравится. Честно говоря, я никак не могу вспомнить обложку «Страны Игр» в виде фотографии, облепленной кружочками. Также спешу уверить, что от руки мы пока ничего в журнале не пишем и даже не пробовали. Суть сравнения «Страны Игр» с букварем для слепых я не вполне отчетливо уловил — на мой взгляд, общего все же маловато. Что касается Tomb Raider, то упо-



*минание этого названия, как правило, связано с последними частями серии, а не с первой, которая действительно была неплоха. Честно говоря, мне казалось, что это понятно. Игры для **Dreamcast** продаются в **e@shop**, их рекламу вы можете найти в настоящем номере. К японскому **Dreamcast** американские диски подходить не будут.*

И потом некоторые читатели будут спрашивать, почему в «Обратной Связи» так мало критики? Так нет ее! Ну или почти нет.





Уважаемая редакция!

У меня такой вопрос: как писать к вам отзывы об играх?

Олисевич Евгений.

На самом деле это очень просто. Делюсь собственным опытом: надо загрузить текстовый редактор и писать, писать, писать... Другой вопрос, зачем и что вам за это будет. Прежде всего, хочу напомнить, что в недалеком будущем ВСЕ статьи читателей, присланные в электронном виде, будут выкладываться на демо-диск «Страны Игр». То есть у вас есть шанс получить самую широкую известность. Кроме всего прочего, вы автоматически станете участником суперконкурса, победители которого занимают почетную должность авторов «Страны Игр». При всем при этом претенденты уже имеются, и если вы считаете, что у вас наличествуют все качества, необходимые для работы в журнале — пишите, пока вас не опередили другие!

Привет, «Страна Игр».

Пишет вам ваш постоянный читатель(имя и фамилию увидите в конце письма). Почему бы вам не расширить рубрику «в разработке», наверное столько хороших игр разрабатывают наши уважаемые программисты!!! И советую, чтобы о симуляторах, например, писал корреспондент, который любит симуляторы, а не тот, который любит стратегии или что-то другое. Тогда статьи будут интереснее и увлекательнее.

Прошу ответить на мои вопросы.

1) Когда станет что-нибудь известно о долгожданной игре **Carmageddon 3**?

2) Какой процессор самый мощный на данный момент?

3) Кто сейчас возглавляет команду разработчиков компании **Bullfrog**?

Закиров Артем или просто DIABLO. Пока!

*1. Судя по всему, имеется в виду **Carmageddon Deathrace 2000**.*

2. AMD Athlon 700.

*3. Не Питер Молине ;-)). Человек, возглавляющий **Bullfrog** — фигура, на самом деле, не особо известная, а его имя вам ничего не даст.*

Пожалуйста, дорогая редакция СИ, опубликуйте мое письмо!

Меня зовут Сергей и мне 14 лет. Я живу в городе Ростове-на-Дону. Я хотел бы переписываться с геймерами и геймершами. Я люблю ролевые игры и гонки.

Мой E-Mail dick1999@mail.ru,а моя Icq 45707159.

Если кто из Ростова, то вот телефон: 22-52-96.

Большое спасибо, мой любимый журнал!

Сергей(Dick)

Меня зовут Андрей. Мне 14. Я хочу переписываться с девчонками 13-15 лет по электронной почте. Люблю почти все жанры игр. Отвечу всем 100% !!!

Мой e-mail: wedel@hippo.ru

(любителям RTS)

Внимание!!! Не пропустите!!! Открывается клуб по переписке по игре **StarCraft**. Пишите, не пожалеете! Самые крутые геймеры поделятся с вами своими тактиками, секретами, а также вы просто найдете хороших друзей!

Пишите: 660912, Красноярский Край,
г. Сосновоборск, ул. Лен-Ком, 13-69,

AxeL.

Привет, «Страна»!

Я хочу переписываться по электронной почте с пацанами, которые любят разного рода халяву и разные игры.

Е-мыло: **dednukar@mtu-net.ru**

Колян

СИ *LETTERS*